Joker

Nº 3

MOJ MIKRO

oktober 1993, CENA 150 SIT

prva slovenska revija za sončno stran računalništva

Ful špon!
Day of the Tentacle

Vroče!
Stronghold
Mario is Missing
Betrayal at Krondor
Batman Returns

Nora ideja - Džuboks!

Alpress d.o.o., zastopnik Electronic Arts v Sloveniji, vam ponuja izreden izbor svetovno uspešnih iger in drugih programov po ugodnih cenah! Predstavljamo vam samo del naše ponudbe (skupaj že več kot 400 naslovov!) Cene so v točkah=DEM.

PC

Igre:

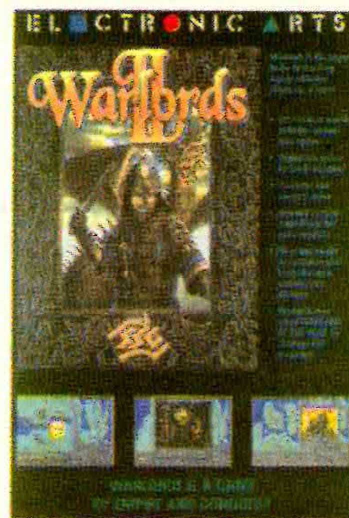
Privateer...... 98 točk
Privateer Speec Accesory Pack.. 38 t.
Wing Commander Academy ...98 t.
Wing Commander II + SAP...... 95 t.
Wing Com. II Special Ops 1 & 2 42 t.
Strike Commander....... 98 t.
Strike Com. Special Operation..... 38 t.
Shadow Caster........ 98 t.
Kasparov's Gambit........ 98 t.
Seal Team....... 98 t.
Star Wars Chess......... 98 t.
V for Victory IV:
Gold, Juno, Sword .... 98 t.
NHL Hockey....... 98 t.
Fatty Bear....... 95 t.
Seven Cities of Gold........ 95 t.
Where in Space
is Carmen Sandiego....... 98 t.
Carmen USA Deluxe........ 98 t.
Silver Seed......... 88 t.
Day of The Tentacle......... 98 t.
Michael Jordan in Flight......... 98 t.
Warlords II....... 98 t.
Buzz Aldrin's Race into Space.... 98 t.
Prince of Persia 2........ 95 t.
Street Fighter II......... 95 t.
Blade of Destiny......... 98 t.
X-Wing.......... 98 t.
Dark Sun Shattered Lands.......98 t.
Fantasy Empires......... 98 t.
Darkside of Xeen........ 98 t.
Sim City 2000........ Povpračajte!
Sim Life......... 98 t.
Sim Farm.......... 98 t.
Mario is Missing......... 98 t.
Mario's Time Machine......... 98 t.
Liberation......... Povpračajte!
Battletoads........... 80 t.

Uporabni programi

Deluxe Paint Animation
(risanje in animacija)........ 190 t.
Deluxe Paint II Enhanced....... 190 t.
PC Globe 5.0 (atlas sveta)........ 98 t.
Kid Pix
(risarski program za otroke).. 80 t.
The Print Shop Deluxe
(tiskarska delavnica)........ 120 t.
Discover Space (astronomija)**....98 t.**
Diet Pro (dietni program)...... 95 t.
Multimedia Tarot
(vedeževalske karte)...... 99 t.
Visions Astrology for Windows
(astrologija)....... 95 t.

CD-ROM

Strike Commander........ 120 t.
Ultima Underworld/
Wing Commander II...... 120 t.
Ultima I-VI........ 160 t.
Fatty Bear....... 105 t.
Putt Putt...... 105 t.
Putt Putt's Fun Pack........ 105 t.
Sherlock Holmes Consulting
Detective Vol 1/2/3 ...... po 130t.
ChessMaster 3000........ 130 t.
360 Compilation (Megafortress, Das Boot, Aces of the Great War... **150 t.**
Animals....... 150t.
1993 Guiness Disc
of Records......... Povprašajte!
Reference Library.......... 230 t.
The New Grolier Multimedia
Encyclopedia......... 550 t.



Posebna ponudba, novo v Sloveniji:

Svetovna uspešnica - elektronski interaktivni sistem za učenje klaviatur Miracle Piano, edini te vrste v svetu! Tehnične vaje, lekcije iz klasike, jazza in rock'n'rolla, vaje skozi arkadne igre... Igranje skladb že po nekaj dneh! Evidenca o napredku (tudi za več učencev!), odpravljanje napak, potrdila o doseženih stopnjah! Poučno in zabavno! Elektronska klaviatura, softver, priročniki, vsa potrebna oprema. Za vaš PC, amigo in konzolo Nintendo.

Cena za PC in amigo: 980 točk, za Nintendo 880 točk.

AMIGA

Mario is Missing........ Povpračajte!
Space Hulk....... 88 t.
Uridium II....... Povpračajte!
Syndicate......... 80 t.
Sim Life (AGA)....... 98 t.
Battletoads........ 80 t.
Liberation........ Povpračajte!
Realms of Arcania......... 88 t.
Crusaders of the Dark Savant.... 88 t.
Legends of Valour......... 88 t.

Deluxe Music
Construction Set 2.0......... 190 t.
Deluxe Paint IV/
Deluxe Paint IV AGA...... 170 t./190 t.
Deluxe Video........ 190 t.







Prodajalci računalniške opreme! Ponujamo vam prodajo naših iger! Oglasite se podjetju Alpress, Dunajska 5, 61000 Ljubljana, tel. in fax. 061/120-179.

Včlanjujemo v klub Joker! Nakupi iz kataloga celotne ponudbe - za člane z najmanj 10 odstotnim popustom. Iščemo zastopnike kluba po vsej Sloveniji! Pokličite Alpress!



Vse programe lahko naročite tudi z naročilnico na zadnji strani.

joker

Izdaja:
DELO - REVIJE, p.o.,
Dunajska 5, Ljubljana

Direktor DELO - REVIJE,
Andrej Lesjak

Naslov uredništva: Ljubljana,
Dunajska 5, telefon:
061/319-798

Glavni in odgovorni urednik
revije Moj mikro:
Aljoša Vrečar

Odgovorni urednik Jokerja:
Slobodan Vujanović

Tehnični urednik:
Andrej Mavsar

Tajnica: Elica Potočnik

Oglasno trženje:
DELO - REVIJE
MARKETING,
telefon: 061/318-971,
fax: 061/319- 873

Tiska:
DP DELO,
Tisk časopisov in revij, p.o.,
Dunajska 5

VSEBINA

AKTUALNO 4

Miracle Piano: Že od nekdaj ste si želeli igrati Mozarta v treh dneh, pa niste imeli tako genialnega učitelja!



DŽUBOKS 6

Nova, senzacionalna Jokerjeva glasbena rubrika!



12 JO! JOE!



Prihaja

Hit Meseca

Hiti

Igre za konzole

Rubrike

AKTUALNO

SERGEJ HVALA



Miracle Piano

Saj veste, kako kul je, če zna človek špilat kak inštrument. Greš takole na žur, si opašeš kitaro in ob kresu urežeš kako Gorsko rožo. Pa klavir tudi ni slab, se hladen kot špricer usedeš zanj, zaigraš Mozarta ali pa kar Liberaceja in vse ženske so paf, češ wow, kako obvlada, pa tako lušten je, a ni super, samo poslušaj... Seveda pa imaš obilo priložnosti, da poskušaš biti kul, pa ne moreš, ker pač ne znaš igrati. Ja, v rani mladosti nisi ubogal mamice, ki te je silila v glasbeno šolo, zdaj pa imaš, najlepše ti poberejo muzkontarji. In obratno, a je kje kakšen tip, ki ne bi rad sofisticirane ženske, ki lepo izgleda, pa še čelo igra? Dobro, tudi če nimaš posluha, se vseeno lahko naučiš nekaj prijemov iz kakega priročnika "Instant: klavir v dveh urah", huje je, če te matrajo denarčki. Ure pri kakem zagrebenem učitelju ti mimogrede nesejo po sedem ali deset mark, pa še z metronomom jih fašeš, če nisi priden. Pa so prijazneži pri Mindscapeu rekli, jok, vrlih PC-jašev (amigašev-nintendašev-mekintošašev) ne bo nihče tepel, in zvarili MIracle Piano, domač program za učenje klavirja. Zdaj jih lahko po glavi dobiš kvečjemu od fotija, ki se mu strošek od 800 do 1000 DEM zdi na začetku pretiran.



Old Punca

Klaviatur'ca mi je vzela še zadnji košček upanja, da bom imel na mizi kaj prostora: zadeva je kar obilna, z 49 na pritisk občutljivimi tipkami in dvema precej zajetnima zvočnikoma na vsaki strani. Dobro, ni ravno Korg M1, gotovo pa spada v višji srednji razred - ima 128 zvokov, 9 presetov stilov in šest inštrumentov, ki so dostopni s pritiskom na samo en gumb, zadaj so dostop za napajanje, stikalo za vklop, vhod za nožni pedal (priložen), dva cinch izhoda za zvok, MIDI IN/OUT in paralelni izhod. Opa, kaj pa ta počne tukaj? A ni to sintesajzer? Eh, ljubček, ravno v tem je štos: mašinca se namreč priključi na računalnik, v katerem teče Miracleov softver. Vzameš priloženi kabelček, vtakneš en konec v sintič, drugega v COM1 na PC- ju, na trdi disk inštaliraš mega in pol softverčka, pa je. Če si lastnik amige, teh problemov nimaš, kabel daš kar v cetronics, na Nintendu NES pa samo modulček vtakneš in klaviaturo priključiš namesto ene igralne ploščice. Zdaj gremo, oj zdaj gremo...

Miracle te bo, glasbeni laik, naučil za silo igrati klavir v dveh tednih, tipkovnice skoči roka s sekiro in te prijazno odreši tozemskega obstoja, hehehe). Za podlago lekcijam so znane melodije, Oda radosti, ameriška himna, take reči, ki jih sproti spoznavaš in katere naj bi na koncu lekcije znal zaigrati brez napak in v običajnem tempu. Miracle najprej trenira desnico potem levico, nato obe roki skupaj, brez metronoma, z njim in na koncu še z orkestrom, ko se odpraviš koncertirat in dobiš potrdilo, da staf obvladaš. Naslednja lekcija, nova melodija, potrdilo, et cetera. Če imaš resne težave, ti s pedalom ne navije ušes, marveč gre za nekaj korakov nazaj, predloži nekaj lažjega in se nato vrne na problematični del. Zna biti zoprno, če se nehote zmotiš,

Elektronski



pravi reklama. Mega, če zdaj nimam punce, jo bom imel pa čez štirinajst dni, praviš, se lepo vpišeš v seznam učencev, prfoks pripravi redovalnico plus leskovo mast in party se lahko začne. Prva lekcija gre nekako takole: živjo, jaz sem Miracle, tvoj (m)učitelj klavirja. Na roki imaš prste, s katerimi udarjaš po tipkah klavirja, ki nato oddajo en fin zvok. Poskusi. No, vidiš, a ni lepo! Ne, ne tako, fuj tisto, ej, pusti napajalnik, ma kaj delaš, mona, marš preč... Ne, saj ni res, program je tako prijazen in vljuden, da je prav ostudno. Začne pri začetku: kaj je nota, kje je C, kaj dela leva roka in kaj desna, kako prestavljaš dlani in take reči. Sintič kominicira z računalnikom prek tistega kabla in kar odigraš, softver takoj obdela in te ustrezno nagradi (ali pa iz Miracle pa vztraja, da si živ kreten in da moraš še enkrat ponoviti, kaj je C in kaj akord G7. Na srečo lahko poskakuješ sem in tja po lekciji, tako da te nerodnost stane le dva pritiska na tipko. Tipkovnico računalnika je najboljše postaviti kar na klaviaturo samo, ki je za tak podvig ravno pravšnje velikosti, sicer pa plodno sodeluje tudi podganica (ki jo je treba v ta namen presaditi v COM2 ali pa dokupiti kabel in to storiti z Miracleom). Ko prideš skozi neko lekcijo in obvladaš, recimo, tri akorde in note od srednjega C do G, se lahko spraviš trenirat druge komade, ki spadajo v območje tvojega znanja. V Practice Room lahko prakticiraš brez metronoma, z njim (hitrost tempa je nastavljiva), samo z levico ali desnico, igraš v duetu z računalnikom ali

poslušaš demonstracijo. Melodij je okoli sto, lekcij nekaj čez štirideset, torej ima skoraj vsaka lekcija po tri pesmice - od Beatlov do klasike in otroških pesmic. Še filmska glasba iz M.A.S.H. in Vojne zvezd je noter, pa malo Elvisa tudi.

Da se res počutiš kot malček, ti Miracle iz rokava stresa igrice, ki jih moraš obvezno igrati: Račke, Vesoljčki in Padalci. Prve so reinkarnacija sejemskega strelišča (to je tam, kjer se pred punco postaviš, kako da razturaš, potem pa tipu, ki za pultom tala nagradne medvedke, odstreliš klobuk) - račke plavajo z desne na levo po notnem črtovju, zadeneš pa jih, če pritisneš pravo tipko. Alieni trenirajo pomnenje in hitrost - igrati je treba zaporedja not, dokler prišleki niso zadovoljni. Padalci so najbolj nori, saj samomorilsko skačejo v globino in odprejo padalo samo, če zaigraš pravi akord. Lahko si tudi destruktiven in nalašč tolčeš po napačnih notah, samo da tipi na zaslonu kričijo kot za stavo. Jaz sem že. Igrice lahko igraš posebej, sicer pa so posejane po lekcijah. Ko znaš komade na pamet, se posnameš v štirikanalnem studiu, ki sicer ni



prfoks

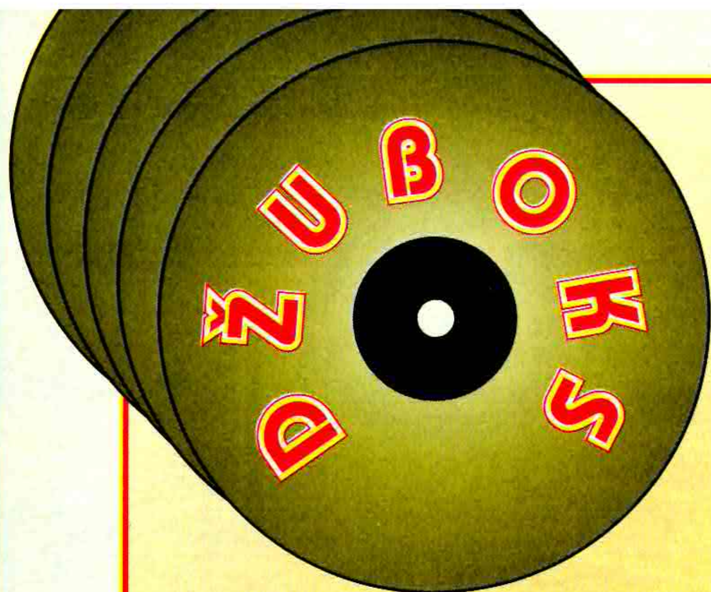
kaj posebnega, vendar se da v njem postoriti marsikaj. Če drugega ne, to, da so frendi zavistni. Sistem vodi priročno evidenco o tvojem napredovanju, skupaj z odstotki uspešnosti zadnjih 15 odigranih skladb. In če skupaj s tabo vadi še kdo v družini, no problemo, Miracle lahko sprejme neskončno učencev. Pefekten učitelj!

Verzija za NES je osiromašena, tako grafično kot vsebinsko (ni snemalnega studia in nekaterih igric), je pa za sto mark cenejša in ima vdelano arkadico Robot, pri kateri vadiš ritem.

Učilna zidana

Že, pa je kaj dober, ta naš prfoks? Veste, eden od razlogov, da sem Miracle testiral, je tudi ta, da drugače nimam pojma o glasbi. Nevednež. Laik. Podn, skratka, največ, kar mi uspe, je kak skrivenčen blues na akustični kitari, za note sem pa zadnjič slišal v sedmem razredu. Mindscapeovi pogruntavščini sem bil prepuščen na milost in nemilost. Miracle sem imel pri sebi dva tedna. Prvi teden sem bil totalno zagreben in vadil štiri ure na dan, kar se je tudi poznalo - po sedmih dneh sem prišel do devete lekcije in sem znal igrati Črne oči (ne od Čukov, rusko narodno), obvladal sem šest akordov, skoraj celo področje od srednjega C navzgor in prestavljanje rok in prstov. Naslednji teden sem pa lenaril, tako da sem zdaj, ko pišem ta članek, na stopnji začetka dvoročnega igranja. Kaj hočeš. In kaj iz tega sledi? Miracle je sicer fantastičen paket, pri pisanju softvera so sodelovali priznani ameriški učitelji klavirja, po hardverski plati je cool, klaviaturo lahko uporabljate kot neodvisen inštrument, za svoj denar dobite torej kar dosti. Biti pa moraš priden: priročnik obljublja, da bo povprečen učenec znal dobro igrati v 6 do 12 mesecih, če bo vadil vsak dan. Sicer se zgodi, kar se je meni. Od pomanjkljivosti naj omenim samo, da klaviatura nima zaslončka LCD, ki bi kazal, kateri inštrument izmed 128 je trenutno izbran, in pa priloženi napajalnik, ki niti slučajno ne ustreza našim vtičnicam (pred nakupom se pozanimaj, kakšen usmernik je v škatli, sicer boš moral zaviti še v kako trgovino). Razen tega pa... Tudi če nisi posebno talentiran, te Miracle lahko nauči igrati klavir v zelo kratkem času. Samo pomisli na vse tiste ženske/tipe. Pa tak frajer zgledaš, če obvladaš klavir. Uf! Brž tec' na Alpress, Dunajska 5, Ljubljana (tel: 061/120-179), pa vzem' en Mirakl! Uf, uf!





Glasbeniki, pozor! Neverjetno, a resnično!

Vsi, ki se za šalo ali zares ukvarjate z glasbo in pri tem uporabljate tudi računalnik - pošljite nam svoje komade, štiklce, simfonije, popevke, kantate, sonate, liturgije ipd. itn. itd. Dovoljeni in zaželeni stili so (med drugim): hard rock, rap, heavy metal, metalne balade, bossa nova, blues, jazz, swing, narodnozabavni, klasika, jodlanje, etno, folk, new age, črnske duhovne in pleh (ne plehka!) muzika. Ob računalniku lahko uporabljate tudi druge inštrumente, lahko ste sami ali z bendom. Komade nam pošljite na kasetah ali disketah, vseeno v katerem formatu. Dodate lahko svoje umetniško ime oz. ime vašega benda **(lahko ga vzamete tudi iz lestvice spodaj!).** Vse štiklce bomo vestno preposlušali in napisali o njih komentarje v naslednji številki Jokerja. Objavljali bomo tudi lestvice vaših komadov in po želji organizirali njihovo izmenjavo oz. distribucijo! Če bo odziv dober, bomo brez vsakega dvoma izdali vsaj kaseto, če že ne CD, če pa bo odziv odličen, pa vas bo slišati tudi v etru... Nagrade? Za začetek takole: avtorja najboljše skladbe v mesecu dobita po en CD po lastni izbiri iz znamenite ljubljanske trgovine **Digitalia!** (Pa nebeško slavo, seveda)



Iz recenzije:

"Franček iz Višnje Gore alias Mountain Kid vzneseno začne svoj rap 'Na planincah' za soundblaster in ustno harmoniko. Poskočna uvodna melodija v visokih oktavah se prepleta z neizprosnim ritmičnim basiranjem v stilu Kraftwerkov. Sredi komada poslušalca iz transa predrami pretresljivi zvok ustne harmonike. Zaslišimo..."

Več prihodnjič!

JOKER TOPS

(primer)

1. Na planincah
Mountain Kid
2. Joker Acid
The Amigators
3. Ko sem še majhna b'la
Fanči
4. Take My Hat (If You Can)
Ig Big Band
5. V dobravi luč gori
Čudežni pašniki
6. When Mastodonts Go Marching in
Elefantje
7. The Bridge Over the Rainbow
Sedma dimenzija
8. Ten Little Unions
The Beer Brothers
9. Plačaj in pelji
Casanova
10. On the Banks of Ritoznoj
Hvala Bogu, da sm...

Kot je dejal pesnik, pridne čakajo slava, denar, punce oz. fantje idr., lene pa pal'ca beraška, strgane gate (ali karkoli že) in prazen bokal! Torej, brez oklevanja k muzam!

Mmmm, kavica se je prilegla. Kje smo že ostali? Aja, torej:

The Shadow of Yserbius

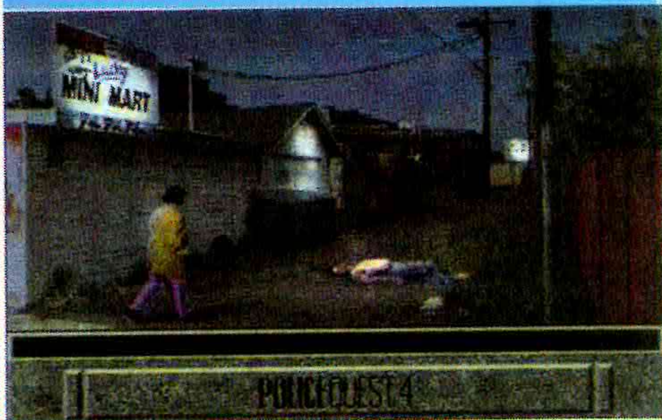
Američani, z modemom priključeni na Sierrino mrežo The Sierra Network, se ob tej FRP-jki



slinijo že več kot leto, zdaj pa so modreci pri On- Lineu špil izdali tudi v različici za enega igralca. The Shadow of Yserbius je grafično sicer povprečna se kljalska pustolovščina, katere glavna privlačnost je povezovanje z drugimi, živimi sotrpini in skupno raziskovanje pod zemlja. Bomo videli, kako se bo vse skupaj obneslo v tej različici, ob konkurenci kalibra Ultima Underworld, Betrayal at Krondor (pljuvanje v lastno skledo?), EOB in Lands of Lore, še posebej v Evropi, kjer je The Sierra Network skoraj neznan pojem.

Police Quest IV: Open Season

Ne, ni še konec, čeprav je Angel smrti za zapahi. V četrtem, najnovejšem delu policajskega kvesta boste postavljeni v vlogo izkušenega detektiva v oddelku za umore losangeleške



policije, ki naj poišče hladnokrvnega morilca (kaj pa drugega). Sierra je posebej za PQ 4 najela vrsto hollywoodskih mačkov, tako za scenarij kot za grafiko (ki je digitalizirana neverjetno lepo), kot svetovalca pa kontroverznega Daryla Gatesa, šefa L.A.P.D. med nedavnimi nemiri ob oprostilni sodbi za može postave, ki so brez povoda premlatili črnca Rodneyja Kinga. Producent je Tammy Dargan, ki sicer plodno sodeluje pri ameriški oddaji "America's Most Wanted". S Police Quest se boste lahko vsi, ki imate vsaj 386SX, 1 MB RAM in 10 MB prostega trdega diska, zabavali od novembra 1993, pod DOS-om ali Okni, pa tudi skozi okno!

Gabriel Knight: Sins of the Father

Ta prva samostojna igra Jane Jensen, ki je med drugim sodelovala pri pisanju Kings Questa VI, obeta veliko. Glavni junak je Gabriel Knight, moderna reinkarnacija detektivov iz tridesetih (ste gledali Ribicijo?), ki mora, ker je pač Izbrani (=Shadow Hunter) uničiti zopet porajajoče se Zlo. Okolje je neogotsko, tj. ekstremno temačno in grozljivo a la Batman Returns, k čemer levji delež prispeva fantastična digitalizirana grafika. Poleg tehničnih značilnosti je pravi posladek tudi scenarij sam - prava psihološka drama na vašem monitorju! Sins of the Father bo na voljo novembra, in sicer za 386SX in boljše z 2 MB RAM.

Litil Divil

Še ena arkadna pustolovščina v slogu legendarnega Knight Lora/Cadavra prihaja iz Gremlinovih zbirnikov. Zgodba pripoveduje o Matthewu Tuttu, Muttu za frende, ki nekega dne na lastnem dvorišču odkrije prehod v Izgubljeno podzemno mesto. Po nekajurnem pohajkovanju postane tip žejen in vodnjak, na katerega naleti, je videti kot božji dar. Ampak, o groza, Mutt se spremeni v hudička - če hoče spet jesti burgerje pri McDonaldu, ne da bi vsi zijali vanj, mora najti izhod iz gigantskega labirinta. Sledi seveda pobiranje predmetov in energije, lazenje po neskončnih hodnikih in sekljanje nebodijihtreba na kosce, ki pašejo v kozico. Grafika je odlična, mestoma stripovska (malce spominja na Heimdall). Litil Divil izide zdaj zdaj za PC in kompatibilce.



K 240

Veliki Imperij nezadržno propada, edina rešitev je pridobivanje rude v daljnem asteroidnem polju. Deuterosovska zgodba (kopanje rude, vlaganje v razvoj in orožje, razširjanje produkcije, etc.) za program, ki obljublja: zelo dobra grafika in preprost sistem igranja. Tu so tudi alienčki, ki jih morate razsuti v sončni prah. Kajpak. K 240 je skoraj pripravljen, v njem pa bodo lahko zaenkrat uživali samo prijateljičini frendi.

Quest for Glory IV: Shadow of Darkness

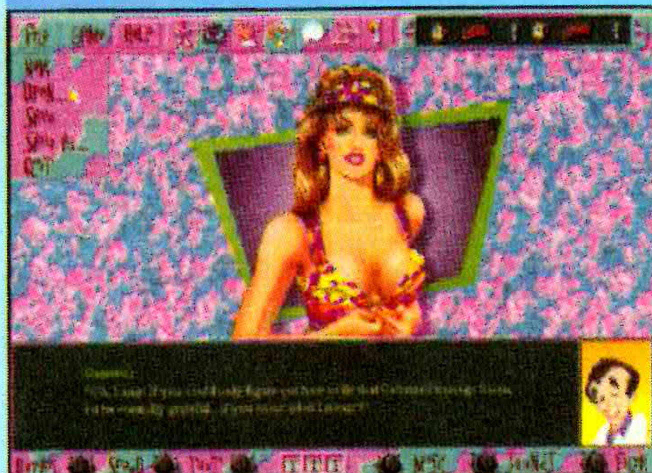
Edina Sierrina serija, začinjena z dodatkom FRP, nestrpno čaka na svoj četrti rojstni dan. Avtorja Lori in Corey Cole že več kot leto packata Quest of Glory IV: Shadow of Darkness, najstrahotnejši, najgrozovitejši del serije. Igra se odvija v skrivnostni transilvanski dolini, kdo pa bo poosebljal zlo pa ni težko uganiti (ugibajte - Dr. Brain??). V reklamah omenjajo tudi izboljšan boj, nove ikone in kup (črnega) humorja. Baje bo igranje z vsakim izmed treh likov tako različno,



da boste igrali trikrat. Sicer pa počakajmo do decembra.

Leisure Suit Larry 6: Shape Up or Slip Out

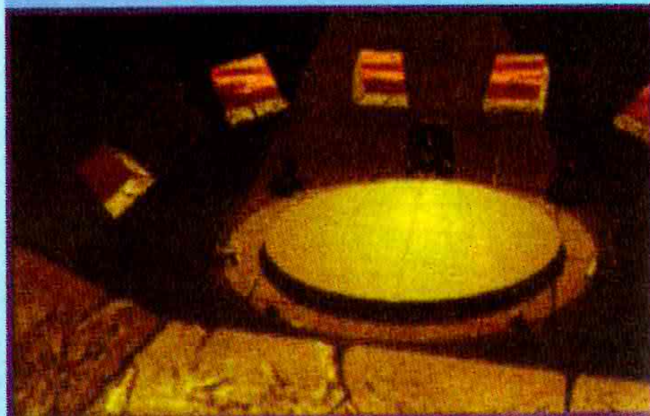
Al Lowe po sicer velikem uspehu, ki ga je požela njegova western pustolovščina o Freddyju, ni pozabil na svojega poliestrskega junaka Larryja. Ravno nasprotno: pravkar končuje



novo epizodo z zgoraj omenjenim naslovom. Vsebina vsakega Larryja je pač dobro znana - ženska x 10 (na 2. potenco). Obljubljajo pa nekaj tehničnih novosti: sapo jemajočo grafiko v visoki ločljivosti, nove ikone... Žal pa se še ne ve, ali bo igra izšla tudi v diskretni, pardon, disketni verziji.

Inca 2

Podobne probleme si delajo tudi pri francoskem delu Sierrine družine Coktel Visionu z nadaljevanjem Ince. Če se spomnite, je že prvi del zavzel 16 MB in bi lahko zanj rekli, da je bil le zelo dober grafični demo z nekaj muzike. V



drugem delu bo igranje bolj poudarjeno, seveda s kupom dobrih slik, anomacije, glasbe in zvočnih učinkov. V igri boste poosebljali (kdo je rekel samega sebe?) El Doradovega sina Atahualpo, ki mora rešiti Imperij pred mogočnim asteroidom, ki bi lahko porušil ravnotežje sil...

No, naj bi Sila z vami!

Oče, brž, prinesite mi golido Coca-Cole! Seveda, oče, z ledom, vendar, kaj sprašujete!

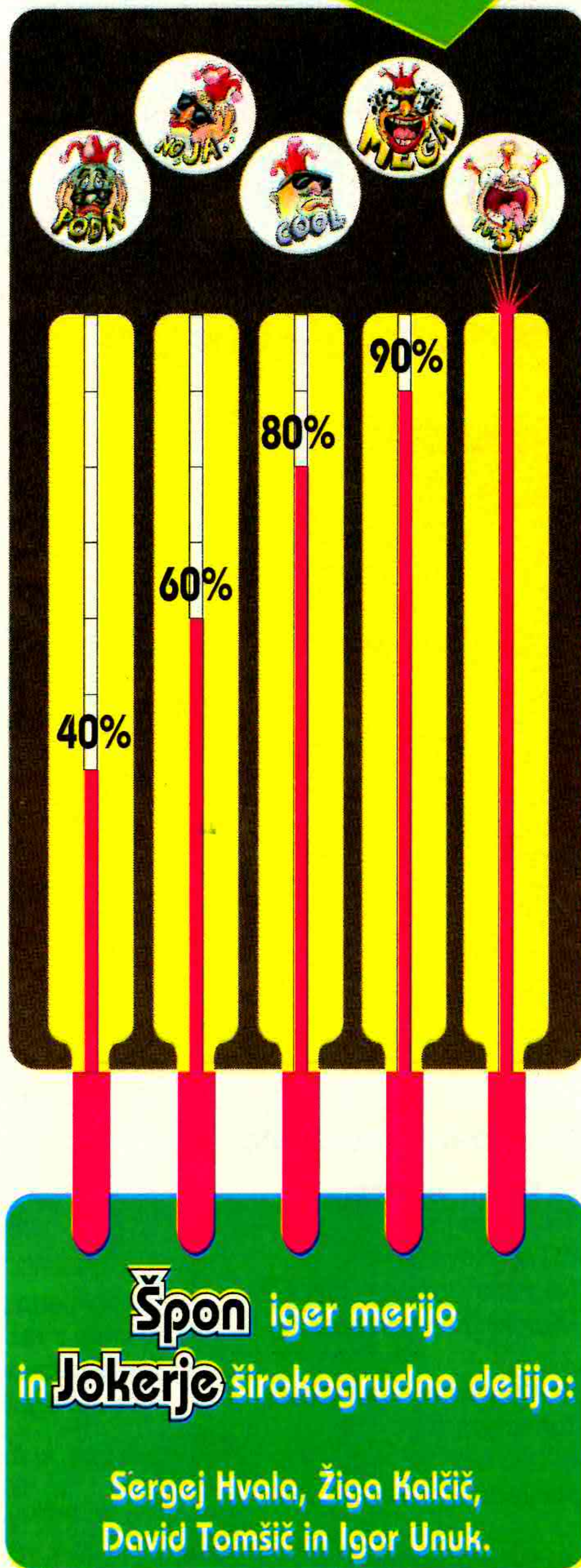
JOKERJEV slovar

Bravo, snovalci zgodovine, izkazali ste se! Z vašim žlahtnim izrazjem ste oplemenitili Jokerja! Zaradi pomanjkanja prostora tokrat predstavljamo le droben cvetober (z Jokerjevimi ocenami) več pa pride na vrsto drugič!

Tadeja Brinovec:
Kdor ima 8-bitnik = prehistorik (Cool)
Grafit: PC, atari in amiga, to ti hrbet kmalu spiga.(No,ja...)
Blaž Krhin-Jakob:
Kdor ima PC = peaceman (Cool)
Uroš Hvastija:
Kdor ima konzolo = Marionist (Mega)
Kdor ima PC = preserator (No, ja...)
Neznanec :
Grafit: Svoboda ni v tem, da računalnik uničuješ, ampak v tem, da se z njim igraš (Cool)
Kdor ima amigo = naj si kupi figo (Podn).
Blaž Tišler:
Kdor ima atari = atarinolaringolog (Ful Špon)
Kdor ima amigo = amigator (No, ja...)
Miha Nabergoj:
Kdor ima PC = Pcman (izg. pismen) (No, ja...l)
Uroš Krompič:
Pregovor: Play fast, die playing (Mega).
Marko Angelski:
Kdor ima osembitnik - oktavar (Cool)
Zvok ima tak, kot bi Rifle pel (No, ja...).
David Balažic
Grafit: Reklama je šit, iz PC tehnologije naredila je hit. (Cool)
Mitja Teichmeister:
Grafit: Boljši PC kot WC ! (No, ja...)
Pregovor: Kdor Princa igra, temu se glava skisá! (Podn)
Bernard Žitko:
Kdor ima CD-ROM = multimafiozo (Mega)
Oceanove igre = Ribn špil (Cool)
Dalibor Jovanović:
Igralec s podočniki= Igraloid (Ful Špon)
Grafit: JEST SI UPAM UZSAZGA NA GOBEC!
(Na Street Fighterju) (Mega)
Tokrat z enoletno naročnino na Moj mikro in Jokerja nagrajujemo Daliborja Jovanovića. Kmalu nove nagrade!

Nekaj predlogov za naslednjič:
Igralec/igralka različnih zvrsti iger (arkadnih, simulacij...)
Simulacija (nogometa, vožnje, letenja...) =
Navidezna resničnost =
Prevod imena igre, serije, založbe... (glej primere spodaj)=
Jokerjevi prevodi iz te številke:
Advanced Dungeons&Dragons = Napredne grajske ječe in zmajii
Maniac Mansion 2: Day of the Tentacle = Maniakova graščina 2: Dan tipalke
Riftwar Legacy: Betrayal at Krondor = Dediščina razpokane vojne: Izdajstvo pri Krondorju

ŠPONOMETER



Špon iger merijo in **Jokerje** širokogrudno delijo:

Sergej Hvala, Žiga Kalčič, David Tomšič in Igor Unuk.

Najvljudneje vabimo vse ljubiteljice in ljubitelje žlahtnega izrazja, naj pošljejo svoje cvetke Jokerju. Tema = zabavno računalništvo in modre misli. Gesla, sinomini, fraze, pregovori, grafiti, prevodi....

LESTVICE Jokerjevih

Amiga

1. Syndicate
2. Indiana Jones IV
3. Civilization
4. Street Fighter II
5. Hook

ST

1. Civilization
2. Knights of the Sky
3. Lemmings
4. Street Fighter 2
5. Lemmings 2



PC

1. Wolfenstein 3D
2. Prince of Persia 2
3. Dune 2
4. Formula One Grand Prix
5. Civilization

Nintendo SNES

1. Street Fighter 2
2. Starwing
3. Super Mario Kart
4. The Legend of Zelda: A Link to the Past
5. Axelay

Izžrebani glasovalci

1. Elena Jazbec,
Tol. Puntarjev 2,
65000 Nova Gorica
Nagrada: kuharski priročnik Microkitchen Companion

2. Ekaterini Isaakidou,
Turnerjeva 10,
62000 Maribor
Nagrada: igra Xenoboots

3. Uroš Krompič
Nagrada: igra WWF European Rampage Tour

Nagrade podarja podjetje Alpress iz Ljubljane.

Izpolnjeno glasovnico pošljite do srede meseca. Vsak mesec bomo z računalniškimi igrami in drugimi nagradami nagradili tri izžrebane glasovalce.
Za Jokerjevih Mega 20

Tri igre, ki jih v zadnjem času najraje igrate:

1. (tri točke)..
2. (dve točki)..
3. (ena točka)..

Vaš računalnik..

Ime in priimek..

Naslov..



MEGA 20

Mesto	Naslov	Založnik	Prejšnji mesec
1.	Dune 2	Virgin	6.
2.	Formula One Grand Prix	MicroProse	1.
3.	Wolfenstein 3D	Apogee	2.
4.	Prince of Persia 2	Broderbund	5.
5.	Civilization	MicroProse	3.
6.	Flashback	U.S. Gold	11.
7.	Indiana Jones 4	LucasArts	8.
8.	Syndicate	Bullfrog	-
9.	Tetris	Mirrorsoft	4
10.	Day of the Tentacle	LucasArts	-
11.	Street Fighter 2	U.S. Gold	7.
12.	4D Sports Driving	Mindscape	13.
13.	Comanche: Max. Overkill	NovaLogic	9.
14.	X-Wing	LucasArts	14.
15.	Hook	Ocean	-
16.	Golden Axe	Virgin	12.
17.	Spear of Destiny	Apogee	-
18.	Desert Strike	Electronic Arts	16.
19.	Prince of Persia	Broderbund	19.
20.	Monkey Island 2	LucasArts	20.

Nintendo gameboy

1. Super Mario Land 2
2. Tetris
3. Super Mario Land
4. The Legend of Zelda
5. Tiny Toon Adventures

Sega megadrive

1. Sonic the Hedgehog 2
2. Flashback
3. NHLPA Hockey '93.
4. Sonic the Hedgehog
5. Fatal Fury

HITI

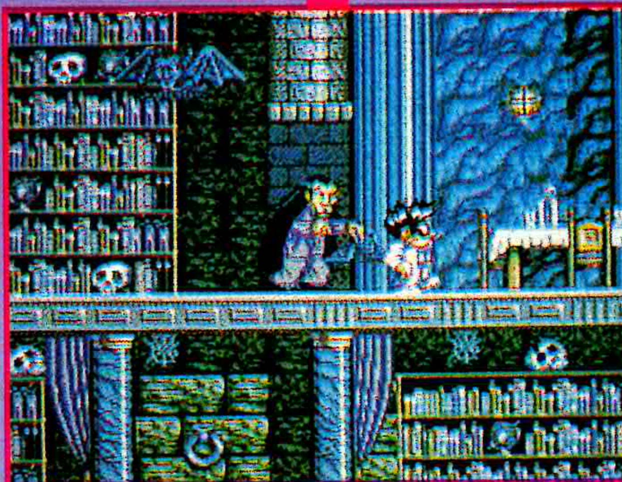
Yo! Joe!

90%

Z ženskami so same težave: ko sta se tipa iz Double Dragon končno utrudila reševati svojo punčaro, sta na prizorišče takoj pridrvela Joe in Nik, ki jima sive lase dela Melissa, ugrabljena natakarica. Treba bo premagati šest stopenj in prav toliko zlobnih šefov, preden bosta naša junaka spet dobila viski prav iz njenih rok. Toliko o feminizmu.



Kot že velikokrat doslej, bedna štorija za odlično igro. Yo! Joe! je platformska arkadna pustolovščina, ki je kljub temu, da so se avtorji usedli, dobro naštudirali vse mogoče igre tega tipa in od vsake pobrali le najboljše, videti sveža in neprežvečena. Koncept se vleče že najmanj iz srednjega veka - treba je najti izhod, ki ga varuje megapošast, po poti pa sekljati na kosce številne manjše nebodijihtreba in pobrati kar največ predmet(k)ov, ki vam bodisi povečajo moč bodisi prinesejo dodatne točke. La la la. Posebnosti, ki Yo! Joe! dvigujejo nad, recimo, Switchblade II in kar je še takih zadev, pa so humor, visoka stopnja igralnosti, velikost posameznih stopenj in možnost igre dveh igralcev naenkrat. A ste tudi vi siti zateženih superjunakov, ki se nasmehnejo samo, ko vidijo razparane trebuhe in razklane lobanje? Če je tako, potem je ta igra prava za vas: Joe in Nik sta majhna, čokata in dolgolasa, po labirintih pa tekata v Larryjevskih poliestrskih oblekah in raztrganih supergah. Imidž torej imata, trde pesti (podplate) tudi in kot za stavo vihtita nunčake, steklenice bencina, meče, šurikene ter celo motorne žage (za katere je potrebno gorivo). Težje kot je orožje, bolj nerodno se premikata, pri dvoročni opremi pa se sploh ne moreta več prijemati za robove polic. Na srečo menjavanje orožja ni težko, a je dvorezen meč - oborožitev zamenjujete s potegom igralne palice dol in strelom, kar zna biti v nevarnih položajih zelo nerodno. Boljša bi bila dodatna možnost, recimo preslednica ali kaj podobnega, vendar bo treba žal potrpeti. Lahko pa mi verjamete, da boste to kaj kmalu počeli kot stari mački: nivoji so velikanski in zahtevajo dobršno merico potrpežljivosti. V veliki večini primerov se da kočljive situacije rešiti s tem, da preprosto počakate na razvoj dogodkov, namesto da potegnete bridko rezilo in izgubite vso energijo naenkrat. V to vas morda zvabi ljubkost sicer krutih sovragov, ki variirajo od zelenonosih zombijev do sestradanih piranh in so narisani več kot dobro: OK, grafika je sicer v bednih 32 barvah, gibljive sličice niso ravno velikanske, se jim pa pozna roka humorističnega ilustratorja in ravno to odtehta tehnične spodrsljaje. Najboljša pa je igra dveh frendov istočasno, saj se lahko ovirata ali sodelujeta, kot v The Chaos Engine. Yo! Joe! je poleg Super Frog ena redkih novih arkadnih pustolovščin, ki so res vredne nakupa in ki kažejo, kaj se da narediti z veliko dobre volje. Priporočam iz srca!



Upam, da ima pravo krvno skupino!

format: amiga, PC
minimum: amiga z 1 MB/ 286 VGA
založnik: Hudson Soft
zvrst: arkadna pustolovščina

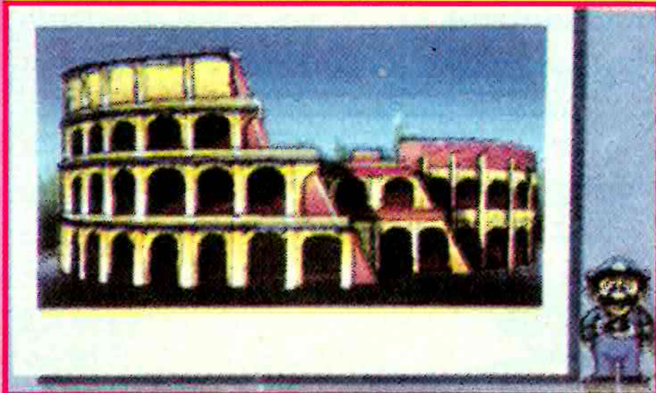
igralnost: 86%
grafika: 80%
zvok: 87%

Mario is Missing!

83%

Veliko Jabolko je v smrtni nevarnosti. Ne, ni Godzila, tudi Al Capone je že dolgo pod rušo, metropoli tokrat preti - poplava. Najboljša in najpogumnejša vodoinštalaterja v New Yorku, Mario in Luigi, sta namreč zaposlena z reševanjem znamenitosti mest po zemeljski obli, ki jih zlobni Bowser s pomočjo svojih Koopakov neutrudno odnaša v svojo trdnjavo na Antarktiki. Glavni štos seveda ni v tem, ali bodo natakarji restavracije Empire State Buildinga utonili ali ne. New York je le eno izmed petindvajsetih mest, po katerih plenijo želvaki, ki so skoraj tudi ninje, in katerih župani vas nenehno prosjačijo za pomoč. Maria boste kot Luigi rešili, ko boste obiskali vse metropole in vrnili vse znamenitosti. Lopovi se ne ozirajo na trud in kradejo vse po vrsti: most Golden Gate v San Franciscu, antični amfiteater v Rimu, kupolo Kremlja, ni važno, samo da je nepogrešljivo in dragoceno.





Mario, ma che cosa? Ma porca mizeria!

Čeprav igra po zamisli neverjetno spominja na serijo Carmen Sandiego, ni nikakršen plagiat. Luigi ne sedi za terminalom, ampak pridno teka po mestu, išče poredne želvoide, sprašuje mimoidoče o izginulih znamenitostih in obiskuje informacijske točke, kjer jočejo užaloščeni varuhi mestnih dobrin. V bistvu je postopek preprost: po ulicah so razmetani walkie-talkieji, ki vam pokažejo položaj želve ali meščana. Luigi takoj oddrvi na ustrezno križišče, zaseže vrečo s plenom (tat jo jadrno popiha), pobara sprehajalce po dejstvih, povezanih z zaplenjenim predmetom (ki se samodejno zapišejo v njegov laptop), oddide na info točko in vrne predmet. Lastniki pa so precej nezaupljivi in vam vedno zastavijo nekaj vprašanj o zadevi, ki jo hočete izročiti. Nekaj dejstev sicer zveste iz prospektov, ki so na voljo na info točkah, vseeno pa levji delež prispeva pouličnο intervjuvanje turistov, mož postave in profesorjev. Ko vrnete vse, kar je Bowser v mestu sunil, lahko pokličete svojega hladnokrvnega frenda Yoshija: ta na ljubek načln požre žival'co, ki pleše trebušni ples pred izhodom, in vas odnese na Antarktiko, kjer vas že čaka naslednja, zahtevnejša naloga. In tako skupaj z Luigijem potujete po svetu, spoznavate metropole, se učite in zabavate hkrati. Igra ima nekaj zoprnih lastnosti, kot sta zamudno lazenje po celem mestu, kadarkoli vam manjka eno samo dejstvo, in odklonilno stališče vratarjev, ki vas, če se zmotite v odgovoru, nočejo sprejeti takoj (sprehoditi se morate na drug zaslon in nazaj). Kljub temu pa je Mario is Missing! ena najboljših izobraževalnih iger in več kot spodobna konkurenca odlični Carmen - zelo dobra grafika in razgiban zvok (vsako mesto ima svojo značilno melodijo) pomenita, da se noben radovedni otročaj ne bo dolgočasil, poskrbljeno pa je tudi za odrasle (starostna stopnja je nastavljiva). Odličen produkt torej, ki se ne zanaša samo na popularnost glavnega lika, temveč predvsem na svojo lastno kakovost.

format: PC
minimum: 286/12, 640 K, VGA
založnik: Mindscape/Software Toolworks
zvrst: pustolovščina

igralnost:	85%
grafika:	78%
zvok:	76%

Michael Jordan in Flight

68%

Me prav zanima, koliko so šefi Electronic Arts plačali, da so lahko uporabili ime in lik Michaela Jordana v tej svoji košarkaški simulaciji. Pač ni mačji kašelj, če ima človek pri skoku na koš podplate nekje v višini glav mažoretk, ki gledalce kratkočasijo med odmori.



Morda se je Jordan odlepil od toplih domačih ognjišč, pa so se programerji odločili, da se ne bodo trudili s celimi tekmami, statistikami ali celo, ojezusobvarinaszlodeja, zapletenimi trenerskimi odlo čitvami. Slavni Michael se v MJIF spusti na raven metrskega mulca, ki popoldne na šolskem igrišču s frendi nabija "tri na tri" ali "marmelado" - v soju reflektorjev se pojavi samo z dvema soigralcema plus rezervo, ki na klopi loka Gatorade, in upa, da bo z metanjem na isti koš kot trije nasprotniki nabral nekaj dodatne žepnine. Sistem je na izpadanje, pa polfinale, pa finale, pa nove supergice in hamburgerček. Ah.



Fantje, za vas sem Banananjam!

Pri EA trdijo, da je MJIF prva "video simulacija". To pomeni, da je večina stvari, ki se v njej pojavljajo, digitaliziranih z videa. Fantje so torej vzeli Jordana, ga postavili pred nevtralno ozadje in ga začeli siliti, naj za božjo voljo skače, teče in pada tja v tri dni, dokler niso imeli dovolj materiala in so reveža odpustili. Nakar so posneli še nekaj drugih asov različnih velikosti, tež in barv dresov, jih namalali na poligonsko igrišče in - voila! He, he, kje si, konkurenca? Evo me, pravi TV Sports: Basketball, kva bi rado, ščene mlado? Jaz, prosim lepo, simuliram pravo košarko, s celo sezono tekem z vsemi statistikami vred, ti pa kar tako, po domače, tri na tri. Sicer je pa tako vseeno, a je na igrišču še kak drug razen Džordana, človek je čisto lud in vse opravi sam, zabija kot Barkley, trojke mu gredo kot Birdu, bananira huje kot Jabbar, skače pa kot... no, kot Jordan. A tri težavnostne stopnje da imaš? Moja stara mama igra bolje kot ti na Pro! OK, res je, da imaš super in oh in sploh grafiko, kamera laufa okoli igralcev kot navita, ni problema, mega je, pa blasterjev zvok je kul, Majkl spika kot Čuček, pa še duhoviči, gledalci niso glodalci, navijajo kot za stavo. Kje pa so, a? Jih ni videti za vzorec, tabla je tud' kar prepustna, pa še neki hrošči ti lazijo po ramenih, lej ga tam, kar posnemi igro, če jo lahko, prava loterija. Maš dost?

Torej, tudi če ima človek nizke standarde in je zadovoljen z bedno tri na tri namesto taprave tekme, mora za resničen užitek ob tisti ful špon grafiki imeti eno od naslednjih kartic SVGA z 1 MB rama, sicer se za 640x480 lahko obriše pod nosom: Boca Super X SVGA, Cardinal VGA 700, Diamond SpeedStar, Diamond Speedstar 24K, Genoa 7900 VGA, Orchid ProDesign II, STB Powergraph, Toshiba T4400C in Video 7 VRAM II Ergo. Vse drugo teče samo v 320x200 - se da igrati, le da je vse skupaj videti malo kruljavo, pa še filmčkov ne morete snemati. Podn. Ej, gospa, a sva b'la zmenjena? Vi kup'te kartico, jaz vam dam pa avto. Pardon, MJIF v visoki ločljivosti. Razen grafike tako ni nič posebnega.

format: PC
minimum: 386, 2 MB, VGA
založnik: Electronic Arts/ZCT Systems
zvrst: simulacija košarke

igralnost: 75%
grafika: 89%
zvok: 84%



HITI

82%

Stronghold

Nekega temačnega večera so v SSIjevem laboratoriju za kovine in zgubljanje časa staknili glave najbolj zloglasni in napredni programerji. Dolgo v noč so modrovali in šarili po zbirniku, dokler se nekega večera ni prikazal Stronghold, nova zvezda na strateškem nebu. Vse skeptike, ki so preigrali Eye of the Beholder III je verjetno zelo zaskrbelo za SSI. Toda fantje so pokazali, da so zmožni po velikem polomu napraviti igro, ki bo pretresla svet strategij. Stronghold je strategija čisto svoje vrste, saj je nekakšna mešanica vseh strateških elementov in FRPjev. Morda bi jo lahko postavili med božanski Popolous in Sim City. Vaša poglavitna naloga je širjenje po vsem svetu, ki vam je na voljo. Pri tem seveda ne smete biti preveč nežni z ljudstvi, ki vam stojijo na poti. Kruti sovragi vas začuda sploh ne bodo podpirali v vaši težnji po osvajanju. Ko smo že pri sovragih, povejmo še to, da so vsi prenešeni iz FRPjev, tako da srečamo same stare znance, kot so npr. Orci, Dragoni, Harpije, Dwarfi.... Vsi so seveda iz serije Advanced Dungeons & Dragons (v prostem prevodu "Napredne grajske ječe in zmaji").



Vodite lahko prav vsakega vašega podanika, ki jih je sčasoma že več kot 200! Podaniki so porazdeljeni po poglavarjih, ki si jih izberete vi sami. Ti se spet delijo po cehih (čarovniki, duhovniki, Elfi, tatovi, itd.), vsak pa ima še svoje lastnosti (moč, inteligenca, karizma, modrost, itd.), ki se mu z izkušnjami krepijo. Kontrolirati vojsko tristotih mož, ki ji poveljuje le pet poglavarjev, seveda ni šala, zato je v Strongholdu uveden nov način premikanja. Kliknete na ikono poglavarja, ter nato izberete, koliko njegovih mož bo prišlo na označeno lokacijo. Salomonska rešitev.

Ključ do uspeha je seveda skrit v vaših strateških sposobnostih in financah. Prvi pogoj je odvisen od subjekta, z drugim pa so tako ali tako vedno težave in razprtije, ko ga ni. Vaše ljudstvo od vas zahteva streho nad glavo in poln hladilnik dobrot. Leto je razdeljeno na štiri letne čase, ki se menjujejo glede na peščeno uro na zaslonu. Letina lepo uspeva pomladi, poleti in jeseni, pozimi pa morajo biti kašče polne, sicer se začno širiti govorice o demokratičnih volitvah. Za splošni blagor pa lahko naredite npr. še kopališča, arene, gostilne, itd. Posledica vašega širjenja je napredovanje po lestvici. Od navadnega voditelja do cesarja je trnova in dolga pot, ki pa je za končanje igre neizbežna. Stronghold je strategija, ki je kot naročena za tiste, ki so že preigrali Powermongerja (In teh je zelo malo!!). Zelo pa jo priporočam tudi strateškim amaterjem. Divide et empera!

format: PC
minimum: 286, 640 K
založnik: SSI
zvrst: strateška igra
igralnost: 89%
grafika: 76%
zvok: 77%



Maniac Mansion 2:

93%

Tentaclus specius - majhna, sluzasta, breznoga, brezroka, brezoka kreatura. In se najde en tak frjolčn tentakl, spije mal' preveč klorirane vode, mu zrastejo roke in že hoče zavladati svetu.

Tak je zaplet v najnovejši LucArtsovi pustolovščini, na katero smo čakali skoraj leto in pol. Prvi del Maniac Mansiona je izšel leta 1988 in je požel ogromen uspeh, toda z drugim delom so dali Lucasovi fantje vse od sebe in naredili najboljšo pustolovščino do sedaj.

Že sam uvod vam vzame sapo. Odlična 'odbita' grafika (to pomeni, da nobeno kolo ni okroglo in nobena vrata niso štirioglata), fenomenalna animacija, superiorni zvočni učinki in glasba in kot pika na i še nadpovprečen digitaliziran govor.

Kot v prvem delu ima tudi v dvojki glavno vlogo familija Edison, zelen in vijoličen tentakel. Ker pač človeštvo ne bi trpelo, da jim vlada vijolična skakajoča sveča, so tukaj še Bernard, Laverne in Hoagie, ki pomagajo Fredu Edisonu rešiti svet. Doktor Fred ugotovi, da je samo en možen način, kako preprečiti vijoličnemu ljubljenčku hudobne načrte. Trije junaki morajo s pravkar izumljenim časovnim strojem odpotovati dan nazaj in zapreti usodno vodno pipo. Toda Murphy ne počiva in stroj se sredi potovanja pokvari. Hoagie pristane pred Edisonovo hišo nekje na koncu osemnajstega stoletja, Bernard se vrne k Fredu, punčka pa skoči za dvesto let naprej in po nesreči pristane na drevesu. Prvi cilj: spraviti izgubljenčka nazaj v sedanjost. To pa je mogoče le tako, da vsak od njiju priključi svojo kapsulo na elektriko. In to je vse prej kot lahko, če tičiš v času, ko je George Washington še drevesa podiral.



Ha, ha, ha! S tem da me boste pr


Zmagu sm na lepotnem tekmovanju!



Jožeee, sprazni mi pisto!

Igrate kot v prvem delu z vsemi tremi junaki. In prav to da igri poseben čar. Druga privlačnost igre so učinki vaših dejanj iz preteklosti v prihodnosti (karma pač, bi rekli indijski hekerji). Na primer, Laverne ne more z drevesa. Hoagie prosi Washingtona, naj ga poseka. Drevo izgine in dekletce pristane na tleh.

Day of the Tentacle



Proti pisti greš!

format: PC
minimum: 386SX
založnik: LucasArts

igralnost:	90%
grafika:	95%
zvok:	95%

...šili?

V ostalih pustolovščinah (Sierra, Microprose...) so liki posneti, rotoskopirani in še bi se našlo izrazov, s katerimi firme opremljajo svoje dosežke v animaciji. V MM2 pa so tako liki kot tudi ozadje narisani, toda je prav gotovo igra z najboljšim, najlepšim in gotovo tudi najbolj smešnim premikanjem likov. Konkuriral bi ji lahko le Larry. Prav veselje je tudi gledati tri junake, ki jih ne premikate. Nekaj časa bodo stali pri miru, nato se začnejo prestopati, praskati, čohati, rigati, šklepetati z zobmi...

Dobra stran grafike je tudi ta, da so vsi predmeti, ki bi si jih veljalo pobliže ogledati, dobro vidni. Se pravi zelo zanimiva igrica, ki je pri Sierri in MicroProseu zelo popularna in se ji po domače reče Pixel Hunt, tukaj odpade. Imate pa možnost igrati drugo igro v igri. Zahvaljujoč neizmerni dobroti LucasArtsa, vsebuje Day of the Tentacle tudi ves prvi del. Igrate ga lahko z računalnikom (C-64??) v Nedovi sobi.



Quo vadis?

Riftwar Legacy: Betrayal at Krondor

85%



Ogromna zbirka novel s skupnim naslovom The Riftwar Saga avtorja Raymonda E. Feista je očitno tako pritegnila skupino Dynamixovih fantov (in deklet), da so se odločili zapičiti svojo zastavo na že tako nasičen vrh frepejevk. Zakaj so si izbrali to, v Evropi malo v Ameriki pa zelo znano zbirko, ni vprašanje. Feistove novele so zares fejst in so takoj za Tolkienovi (Lord of the Rings) najbolj prodajane. Njegove fantazijske zgodbe govorijo o lepi in skrivnostni deželi Midkemiji, ki jo neprestanoma napadajo Tsuraniji (eksotična vrsta bojevnikov). V Midkemijo se transportirajo s pomočjo posebne mašine imenovane Rift (splav).

Ker so hoteli Dynamixovci ustvariti v igri svet z isto atmosfero kot v knjigah, so na pomoč poklicali avtorja samega.

Po dobrem letu snemanja, risanja, muziciranja, programiranja, bla, bla, bla je nastal prvi izmed (baje) devetih delov serije o zapuščini riftarskih vojn.

Kot že naslov serije pove, igra ni narejena po knjigi, temveč je Raymond napisal novo zgodbo, ki se dogaja po koncu vojn s Tsuraniji (to je tudi razlog, da jih v igri ne vidite). Kot knjige je tudi igra razdeljena na poglavja in sicer jih je devet. Na začetku in na koncu vsakega je nekaj strani epiloga in nato še malo filma. V igri so namreč vsi prizori posneti. Vsako od poglavij ima svoj cilj. Seveda pa vsebujejo še cel kup mini- questov.

Zgodba se začne z Locklearjem in Owynom, ki morata spraviti ujetnika vilinca (blazno dober slovenski prevod za elfa) Goratha v Krondor. Toda kmalu se odločita, da je bolj pametno, če ga osvobodita, ker je pot posejana s trumami sovražnih Moredhelov (neuspešni križanci med človekom in elfom). To se izkaže kot zelo koristno, saj Gorarth igra pozneje pomembno vlogo pri preprečevanju bližajoče se vojne.

Vodite ponavadi tri osebe, včasih pa tudi le dve, zanimivo pa je, da dobite skoraj v vsakem poglavju druge like.

Večina igre se dogaja na površju, čeprav je v igri kar nekaj rudnikov in kanalizacij. Premikanje in obračanje je gladko la Underworld. Grafika je odlična, čeprav postane po nekaj tednih igranja enolična; cesta se vije med bitmapskimi drevesi in vektorskimi hribi. Edina črna pika za grafiko so vektorske stavbe, ki so po pravici povedano, prav ostudne.

Tudi podzemni hodniki so lepo izrisani, edina škoda pri podzemnem romanju pa je, da so vsi hodniki ravni, koti med njimi pa so devetdeset stopinj. Tako pri tavanju po krtovi deželi drseče premikanje ne pride do izraza.



Ponteroso

Blob

52%

Imate radi kepice? Mmmmm, en'ga vanilijevega pa en'ga jagodnega, prosim, njam... Kaj pa sluzaste kepice? A da jih še niste jedli? Nasvet: ko včitate Blob, se držite proč od zaslona. Kaj lahko se vam zgodi, da v grlu začutite še kaj drugega razen glasilk! Vam ni nič jasno? Obrazložitev: Blob je temno modro elastičen kupček sluzi, ki mora s po vesolju posejanih ploščadi rešiti 50 prijateljčkov, da bodo lahko šli nato vsi skupaj na pir. Ali na sluz. Kakorkoli že, Blob skače po platformah, se izogiba sovražnikom, pobira točke/energijo in rešuje frende,



HITI

Najbolj svetla točka tehnične plati igre je prav gotovo animacija. Zanjo so posneli več kot 3000 sličic rotoskopke animacije. Najlepše se vidi pri boju. Ta je prinesel tudi dosti svežine na zaslone zagrizenih frepejevcev. Nič gledanja iz prve osebe, temveč opazujete boj od strani. Lahko ga upravljate sami tako, da izbirate med udarci, streljanjem, čaranjem, uporabo predmetov ali pa vključite auto-combat, se zavalite v naslonjač in opazujete elegantno sabljanje.

Za lenuhe je dobrodošla še ena novost. Če hodite po cesti (in večinoma hodite po njej) se s posebno ikono priklenete na pot in nato samo tiščite gumb in vaša druščina bo sama vijugala naprej.



Seveda brez čarovnije si take igre ne moremo zamišljžti. Krondor vsebuje več kot 50 urokov. Poleg standardnih kot je flame ball, jih je nekaj prav posrečenih. Z urokom night-fingers lahko naprimer pokradete med bojem sovražniku vse stvari, spet druga čarovnija bo ustvarila dvojnike vaših junakov...

Tudi predmetov je ogrooomno in večina je zanimivih. Poleg kupa mečev, lokov, oklepov in puščic, imate na voljo hektolitre žavb vseh vrst, ki izboljšajo orožje ali fizično stanje. Seveda ne gre pozabiti na desetine magičnih objektov, toda vseh zanimivosti tudi ne smem izdati.

Kot v vseh ostalih igrah istega žanra, so tukaj tudi mesta z trgovinami in tavernami, ki so pomemben vir informacij. Vsakega od likov odlikuje 18 lastnosti, ki se sicer počasi ampak vztrajno večajo. Igra vsebuje dva zemljevida. Prvi vam pokaže vso deželo, z mesti in cestami, drugi pa je le območje, kjer se nahajate in je bolj podroben. Le v podzemnem še neraziskanem svetu, se riše sproti.

Gotovo vsi nestrpno čakate, da primerjam Bertrayal at Krondor z Ultimo Underworld. Toda to prepustim vam samim. Lahko pa samo rečem, da jim je uspela fenomenalna igra.

V eni roki nosim Sonce, v drugi roki zlati smeh!

format: PC
minimum: 386SX
založnik: Dynamix

igralnost: 75%
grafika: 90%
zvok: 85%



Maaaamaaaaaa!

vse to v pogledu od zgoraj. Torej vam ljubki B. odskakuje naravnost v faco, če slučajno ni vmes kaka ploščad: najprej so vidni samo njeni obrisi, ko sta z Blobom v isti ravnini, pa se pojavi v vsej zakovičasti veličini. Hop, hop in še enkrat hop, tja do vrha in izhoda, kjer vas čaka ljuba koda. Če vam na poti spodrsne, pa globine vesolja.

Največja pomanjkljivost igre je prav to: prevečkrat boste pod... no, čemerkoli že Blob ima tam spodaj, začutili praznino. Čeprav ni videti ravno sluzav, glavnemu junačku nemarno drsi in to ni prav nič v prid igralnosti. Vse preveč lovljenja in truda je potrebnega, da bi se lahko človek naskakljal. Animacija je zelo lepa, s stripovskimi potezami, ki smo jih od Cora že vajeni, a je grafika totalno špartanska (ozadje je preprosto črno z nekaj miniaturnimi zvezdicami, paleta barv je po vsem sodeč omejena na šestnajst) in zvok ne preveč bogat. Rad bi sicer rekel, da je Blob preprost in zabaven, vendar je na žalost samo preprost. Preveč preprost.

format: amiga
minimum: amiga z 1 MB
založnik: Core Design
zvrst: arkadna igra

igralnost: 48%
grafika: 60%
zvok: 55%

The Lost Vikings

74%

Alexandre Dumas ni več v modi in njegovi trije mušketirji se zdaj najbrž zapijajo kjer v Provansi: čas je za tri nove junake, tri hrabre Vikinge. A ti trenutno nimajo pojma, kam jih je odložil ponoreli časovni stroj: vesoljska ladja da je to, si rečejo. Hm hm, zanimivo, pa imajo tudi kaj hrane? Hajd, prijatelji, bisage na rame in pot pod noge, čaka nas kraljevska pojedina!



Karkoli že je na koncu njihove poti, to ni mesni puding: tega so gotovo požrle zlobne kreature, ki naseljujejo svet, v katerega so nič hudega sluteč padli naši trije znanci Olaf, Erik in Baelog. Preživeti jim bo uspelo samo, če bodo vpregli skupne moči: Olaf vlači za sabo ščit, ki ga ne prebije noben izstrelek, Baelog seklja sovrage s svojim zvestim mečem, Erik pa teka in skače kot za stavo. Vsaka od sedemintridesetih stopenj (kode so bile objavljene v prejšnji številki Jokerja v rubriki Prva pomoč) je polna gnusob in pasti, ki jih morate premagati: štos je v tem, da po lemingovsko (humanovsko) vodite svoje tri izgubljence, dokler



Parlament v malem.

se ne prebijejo do izhoda. Recimo, da vas obstreljuje mesojeda rastlina na drugem koncu zaslona: z Olafovim ščitom zaščitite Baeloga, ki jo nato z mečem zmelje v puding, Erik pa pretakne prej nedostopno stikalo, da se odprejo izhodna vrata. In tako naprej. Čeprav je nivojev malce premalo, so zelo raznoliki (raznosliki?), težavnost pa se postopno povečuje - še ena stična točka z lemingi. Pa še humorja je veliko: če se nekaj časa ne dotaknete igralne palice, začnejo liki grdo gledati, po napornih akcijah si oddihujejo na precej zabavne načine, kar naprej se obmetavajo s komentarji v stripovskih oblačkih. Dolgčas vam že ne bo. Razen med včitavanjem: The Lost Vikings je nagnusno počasen program in vedno vztraja tudi pri nalaganju končne sekvence, ko umrete - ta je sicer lepa in sploh, vendar vse skupaj zelo moti potek igre. Če štartate s trdega diska, teh težav seveda nimate. Pogrešal sem tudi lemingovski skener, res pa je, da to ne bi šlo skupaj z arkadnim delom. Ta je izdelan dobro in odlično dopolnjuje logičnega, čeprav pri takih igrah zmeraj obstaja možnost, da vse skupaj propade zaradi polovičarstva. No, pri Interplayu niso padli v past - naredili so igro z dobro grafiko in spodobnim zvokom, ki pa vas bo pred zaslonom držala predvsem zaradi ideje in izvedbe. Če bi imela več stopenj in se hitreje nalagala z disket (in morda več barv), bi bila res mega. Tako pa je zelo cool.

format: amiga, PC, SNES
minimum: amiga z 1 MB/286, VGA
založnik: EA/Interplay
zvrst: arkadno-logična igra

igralnost:	80%
grafika:	75%
zvok:	70%

Warlords 2

86%

Warlords. Marsikateremu računalniškemu strategu se ob tem imenu nehote utrne solza - kot spomin na vse tiste noči brez spanja, dneve brez življenja, fobije, nervoze, prenapetost in utrujenost: ah, to so bili časi! Že na pogled se drugi del te strategije izkaže kot reinkarnacija stare igre z dodanimi primesmi, ki jih pač zahtevajo sodobni kupci. Med te primesi spadajo v prvi vrsti izboljšana grafika in zvok ter seveda večmesečna zaposlenost z igro. No, pa si oglejmo novega Feniksa. Zasnova igre je ostala neposredna in krvoločna. Igra vas postavi na določeno ozemlje, s sovražniki, ki ste si jih sami izbrali. Vaša edina naloga je, da pokončate vse



Flight Simulator 5.0

77%

HITI



Prva in seveda najbolj opazna razlika med FS 5.0 in prejšnjimi verzijami je grafika. Pokrajina ni več vektorska, pač pa bitmapirana, vektorska zapuščina so le nekateri objekti, ki jih preletavate in nekateri deli pokrajine (hvala bogu, saj je tako vse le malce hitrejše). Na izbiro imate štiri tipe letal, ki se med seboj razlikujejo po hitrosti, okretnosti, velikosti in občutku vožnje. Dve športni letali (Cessna in Schweizer), eno potniško (Learjet) in letalo iz 2. svetovne vojne (Sopwith Camel) naj bi zadostovali še tako izbirčnemu letalcu po nebeških planjavah.

Kabina letal je digitaliziran original , ki mu lahko z nekaj opcijami dodate sodobne naprave, ki vam olajšajo letenje. Nasploh je opcij toliko, da lahko zadostite vsem skritim željam in potrebam. Naštejmo le nekatere. Vreme je popolnoma prilagodljivo, saj lahko nastavljate stopnjo vlage v zraku, zračne tokove, temperaturo, letne čase, itd. Vaše letališče lahko izbirate med vsemi večjimi letališči v ZDA. Tako lahko poletite iz Los Angelesa ob sončnem vzhodu proti brezoblačnem nebu, ob stopnji vlage v zraku, ki najbolj ustreza vaši občutljivi koži, medtem ko vas po zraku nosijo le zračni tokovi, ker je poln rezervoar zaradi cen nafte vreden pravo bogastvo.

format: PC
min: 386 , 640 K
založnik: Microsoft
zvrst: simulator letenja
igralnost: 66%
grafika: 77%
zvok: 26%

Zelo pohvalno je tudi to, da lahko izbirate način letenja.Od normalnega, prek ekspertnega, pa tja do začetniškega. Začetniki lahko vadijo pristajanje, vzletanje, lupinge, navigacijo, itd. Računalnik vam pri tem daje koristne napotke, ki jih lahko pozneje v miru pregledate. Program vam omogoča štiri poglede na vaše letalo, ki jih lahko poljubno zoomirate in rotirate.Omeniti velja še dinamičen scenarij, ki poteka odvisno od vaših dejanj, avtopilota in to , da se da nastaviti prav vsak element v igri. Program lahko teče v ločljivostih 320 x 200 256 barv, 640 x 400 256 barv, ali v standardnem načinu EGA . Pozna se, da je igra napisana pri Microsoftu, saj je po svoji hitrosti že skoraj konkurent Windowsom.



Simuliram, pa kaj?

Flight Simulator 5.0 je namenjem vsem sobnim pilotom, ki so jih navduševale prejšnje verzije tega programa. Veliki večini se bo verjetno zdel dolgočasen in nezanimiv , saj bodo pogrešali vse tiste sidewinderje in phoenixe, ter napete zračne boje. Tem bi raje priporočil F 15 Strike Eagle III ali pa recimo Stunt Island.



To še osvojimo, pa gremo!

živo, skratka pospravite z zalego. Ozemelj, tj. scenarijev je šest, dodan pa je tudi njihov generator, tako da je izzivov v bistvu neskončno. Če veljajo nasprotniki za smetano iger FRP, potem bodo bodoči igralci prejkone zelo zadovoljni z W2, saj lahko igrate proti devetim "prijateljem", ali pa njihova mesta prepustite računalniku, ki obvlada tri težavnostne stopnje, ki mu jih določite sami (zloben, bolj zloben, najbolj zloben). Po grafični plati je novi Feniks neprimerneje bolj barvit od prejšnjega. Igro vidimo v visoki ločljivosti v 16 barvah, velikokrat pa nas presenetijo lepe 256-barvne slike. Še bolj kot slike pa nas preseneti Deathmetalec z vikinško čelado, ki velikodušno deli komentarje o našem igranju v vsej igri. (Tole malce spominja na Ultimo VII:The Black Gate, kjer vam ves čas težil Guardian.) Zvok je glede na druge strategije na zelo visoki ravni. Ves čas vas spremlja odlična glasba, ki se spreminja glede na vaš položaj v igri, (iMUSE je spet v modi), že omenjeni tip z vikinško čelado vam na svoje komentarje posreduje tudi skozi soundblaster. Summa summarum - damn cool!

format: PC
minimum: 286, 640 K, VGA
založnik: SSG
zvrst: strateška igra
igralnost: 89%
grafika: 77%
zvok: 72%

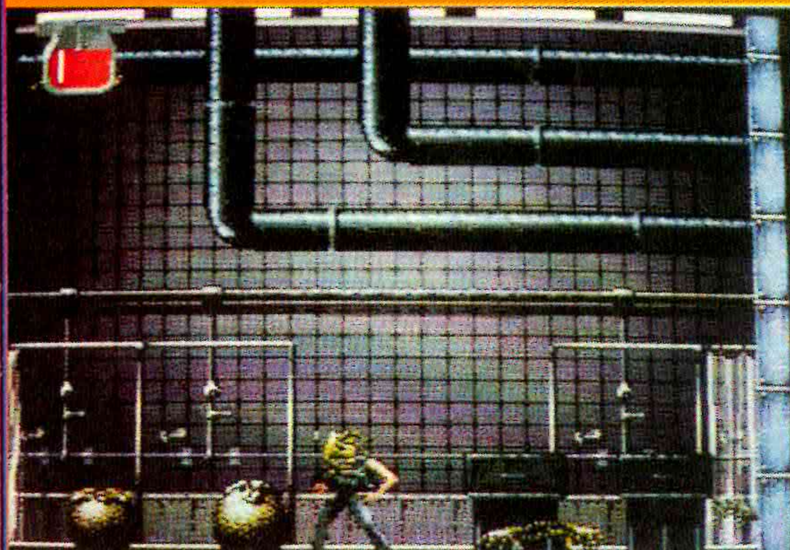
KONZOLE

Alien 3



ZVRST:
Arkadna pustolovščina
SISTEM:
SNES, gameboy, megadrive

V Alienu 3 je vsega po trikrat: trikrat več alienov, kot bi bilo primerno, trikrat preveč nerodnih zapornikov, ki jih morate rešiti, tri orožja. Samo življenje imate samo eno. Kajpak. V tej novi arkadni Acclaimovi pustolovščini, ki seveda temelji na istoimenskem filmu, ni milosti, ne za vesoljčke, ne za vas, poročnico Ripley. Štos je v tem, da opravite vse naloge, ki vas čakajo v pomnilniku centralnega računalnika zapora, v katerem nastaja alienska nesnaga: te



Ubij me nežno!

segajo od spektakularnih sabotaž prek iskanja ujetnikov do boja z "The Bitch", glavno negativko (kakšen feminističen špil!), ki plodi sluzaste nebodijihtreba hitreje, kot jih uničuje vaše večnamensko orožje. Tokrat nosite s sabo "tri v enem" - brzostrelko, metalec plamenov in metalec granat. Mega ratatata, mega šššš, mega bum. So pa tudi alien(čk)i mega: od tamalih, ki se vam začuda nočejo prilepiti na obraz, ampak vas grizejo po gležnjih, do gnusob, ki se plazijo po stropovih in ob katerih smrti se strese ves zaslon. Ja, zaslon, še ena mega zadevščina - pomikanje ozadja in ospredja je super gladko, grafika je izredna, vsa v temnih, zloveščih tonih. Piko na i pa dodajo bogata glasba in realistični zvočni učinki. Alien 3 je obsežen in ne prelahek, kot se za dobro arkadno pustolovščino spodobi, ter dosti, dosti boljši od računalniške različice. Morda je malce zoprno večno vračanje v "shrambo", ko vam česa zmanjkuje (več možnosti, da vas alieni fentajo), vendar se da preživeti. Boljše kot film!



Batman Returns



ZVRST:
Pretepaška arkada
SISTEM:
SNES, NES, megadrive, Sega CD

Filmski hit, špil po filmu - stara, nerazdružna dvojčka. Še posebej, če je prvi od njiju Batman, ljubljenček stripovske hiše Marvel in od lani tudi Holywooda. Samo poglejte imena, ki jih je zbral Tim Burton - Michael Keaton, Michelle Pfeiffer, Danny DeVito. Hej hoj!

Kaj pa igra? Batman Returns je v desno se pomikajoča, mahni-jih-na- gofljo arkada, ki scenarijsko zvesto sledi filmu, akcijsko pa znanim uspešnicam te sorte (Final Fight). Batman, četrt zaslona velika in odlično animirana gibljiva sličica, se sprehaja po ulicah Gothama, mlati majhno in veliko in se občasno spopade s svojima glavnima nasprotnikoma, Žensko-mačko in Pingvinom. Zasnova je čisto klasična - na koncu vsake od sedmih stopenj vas čaka šef, vmes pa kup drugih sovragov. Tokrat so to pokvarjenci iz cirkusa - imeli boste torej opravka s klovni, ki ne poznajo šale in napadajo s pestmi, nogami, trebuhi, lučajo keglje, nože in dinamit, pa še sablje in metalce plamenov vlačijo s seboj.



Temu arzenalu primerno se obnaša tudi vaš netopirček: nebodijihtreba grabi za vrat in jih, takole po domače, parkrat na gobec, nato pa tresk ob tla ali v zid, ali pa zgrabi kar dva skupaj in ju zabije enega v drugega. Vendar Batman Returns ni le to: poleg boksanja so tu stopnje, na katerih se morate zanesti na drugo opremo, kot so batarangi in kavelj, s katerim se obešate po zidovih. Dinamičnost je zaščitni znak igre, saj se zaslon pomika desno, levo, gor in dol (odvisno od nivoja), na peti stopnji pa sedete tudi v Batmobil in v outrunovski perspektivi zdrvite po centralni aveniji, kjer vas nadlegujejo predvsem zoprni motoristi. Čeprav je opaznih mnogo elementov, ki jih srečamo v Final Fightu, je Batman Returns prav zaradi vmesnih stopenj še kar originalna zadeva. Morda je igra malce prelahka, je pa vsekakor prekratka, čeprav je je 12 MB - dobršen del verjetno poberejo digitalizacije iz filma, ki vas zabavajo med stopnjami. To pa je tudi edina pripomba, ki jo imam.

In še trik: na zaslonu z opcijami pretaknite igralno

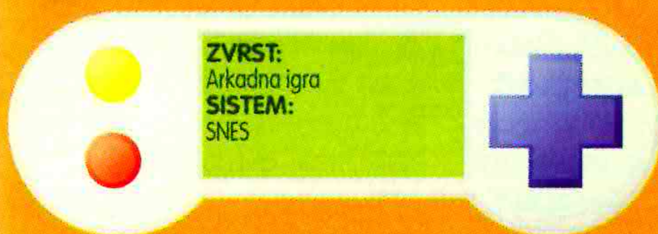


It's the American way!

ploščico v port 2 in zaporedoma pritisnite gor, gor, dol, dol, levo, desno, levo, desno, B in A. Zaslišali boste zvočni signal in lahko boste izbrali 9 življenj namesto 3, 5 ali 7 (opcija Rest).

Cybernator

74%



Transformerji iz japonskih risank so navdihnili tudi to strelsko arkado iz Jalecovih logov. Igralec je postavljen v komandno kabino gigantskega robota, ki naj bi iztrebil gnusobo, ki hoče uničiti vesolje. Še en ratatata po vsem živem in mrtvem?

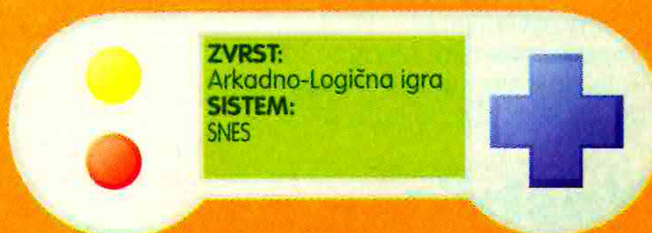
Pravzaprav ja, le da precej razgiban. V Cybernatorju je vsega po malem: skakljanja po platformah, letanja sem in tja (predvsem pa v desno, he, he), mlatenja s pestmi in nažiganja s topovi in laserji. Igra je podobna Switchbladu II z računalnikov, je pa pravzaprav posrečena mešanica tega koncepta s strelskimi shootem-up tipa R-Type: stopnje se izmenjavajo, kar spominja na Axelay. Robot, ki ga vodite, sploh ni od muh, saj ima poleg kevlarskih rokavic in ščita tudi kanon, pa še reaktivni motor in amortizerske noge. Zaslon se pomika v vse smeri, in to zelo gladko, za vsakim vogalom pa vas pričakujejo raznovrstni nebodijihtreba. In tako se igra odvija, dokler... No, pa saj sami veste.



Do tukaj vse kul. Ima pa igra zoprno lastnost, ki jo bostala ocene mega. Kaj najbolj sovražite, ko igrate kak dober in težak akcijski špil? Da vas kdo moti, ni res? Evo, Cybernator počne ravno to: ko je najbolj napeto, igra preskoči v pripovedovalski način in začne izpisovati komentarje vaših soborcev, da je eden našel to, pa kaj da naj stori, pa da je v težavah, na pomoč, in tako naprej. Grrr! Najhuje pa je, da se jih ne da preskočiti. Tako ste obsojeni na branje enih in istih sporočil zmerom, ko igrate stopnjo še enkrat, čeprav je zgodba klasično bedna. In ko vam začne kronično primanjkovati energije, se vedno najde kak pametnjakovič, ki vam to prijazno pove. Kot da sami ne bi vedeli! Res škoda igre, ki bi bila brez notorično zoprnih animiranih vložkov in sporočilc mega, tako pa ni. Če niste zelo potrpežljivi, seveda.

King Arthur's World

86%



Po lemingih ni teme, ampak bleščeča svetloba: King Arthur's World. Ta nova arkadno-logična igra iz Jalecovih logov ima zelo podobno idejo kot Psygnosisov megahit, skoraj enako izvedbo - pa je kljub temu videti sveža in zanimiva. Na vsaki od šestindvajsetih stopenj morate kralju Arturju z možmi različnih poklicev odpreti pot do zaklada, ki leži na koncu poti. Denar je pač sveta vladar: Artur potrebuje keš za svojo armado, ki je sestavljena tako iz vojščakov kot iz tipov z možgani namesto možganožera. Kot pri Lemmings: različni poklici, enoten cilj.



Robocop, navleci slinček!

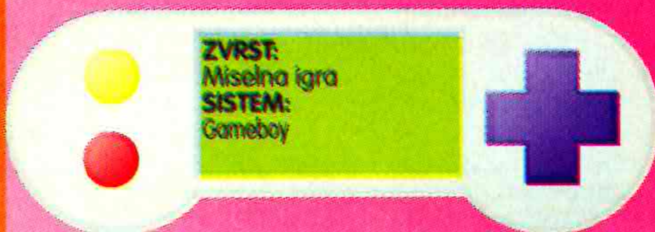
Zaslon se sicer pomika samo v eno stran, ne gor in dol, kot pri (pa saj veste, čemu), vendar pot do uspeha zato ni nič manj zahtevna in zabavna. Kot se za srednji vek spodobi, vas ovirajo sovražni vitezi, v nebo se dvigujejo stražni stolpi, s katerih vas obmetujejo s kamenjem in vrelo smolo, tu pa je še cel kup naprav, ki so videti, kot da bi jih pobrali iz najboljših inkvizitorskih časov (ne, niso



mehke blazine!) - natezalnice, mlinska kolesa, padajoča nabodala, itd. Ima pa nekaj asov v rokavu tudi vaša vojska: poleg lokostrelcev in bombašev vam pomagajo čarodeji, gradbeni tehniki in inženirji, ki mimogrede postavijo katapult in sesujejo vse živo pred sabo. Ali pa iz žepa potegnejo ovna in spremenijo masivna vrata v kup žagovine. Logični del je v tem, da se pravilno odločite, katero funkcijo uporabiti v danem trenutku, arkadni pa, da to storite dovolj hitro. Običajna igralna ploščica v ta namen funkcionira čisto dovolj dobro, lahko pa uporabite tudi SNES-ovo miško. In že smo pri tehničnih značilnostih. Glavna privlačnost igre je zvok, ki ga modul predvaja v kvaliteti Dolby Surround, če imate seveda ustrezno opremo. Grafika je lepa, čeprav so morda liki malce premajhni, poleg tega pa je King Arthur's World zelo prijazen z novinci in vas skozi osnove popelje z osmimi nalogami za trening. Igra torej, ki je dostojen naslednik lemingov, katerih drugi del še kar čaka na konverzijo.

Yoshi's Cookie

85%



Yoshi, ali po domače Joško, majhen, čokat možakar, se ubada z nepopisnimi težavami (in mi naj bi mu, kaj vem zakaj, pomagali!). Je namreč bolestno zaljubljen v vsakovrstne kolače. Nekje jih je staknil celo škatlo (sumljivo, sumljivo!), a je ne more odpreti. Medtem, ko išče zadosti veliko macolo, se prikaže zverina, zmajček sila plemenitega karakterja. Več kot očitno je, da je tudi ta mila zverinica velika oboževalka skladkarij. Še preden pa jo pobriše s celo škatlo v gobcu, se vrne naš ostroumni in velebrkati Jože. Zverina v beg, Jože pa s kladivom za njo. ..



Izbirate lahko med tremi nasprotniki (zverina, princesa in še neka pošast), nastavite hitrost, na voljo pa so vam tudi tri melodije, ki vam bodo še najmanj en teden odzvanjale po glavi. Igrate zaprti v sobico tik pod zverino, oba pa si pomagata z gumbom in ročico. Kolački vseh mogočih oblik in velikosti letijo od vsepovsod in se nalagajo v spodnjem levem kotu zaslona. Pošilja vam jih zverina, vaša naloga pa je, da jih sortirate. Postavite jih v vrsto ali stolpec in izginili bodo. Vi boste dobili točke, kolačke pa menda zverina, saj se na koncu vsake stopnje prav po zverinsko reži. Ko izginejo vsi



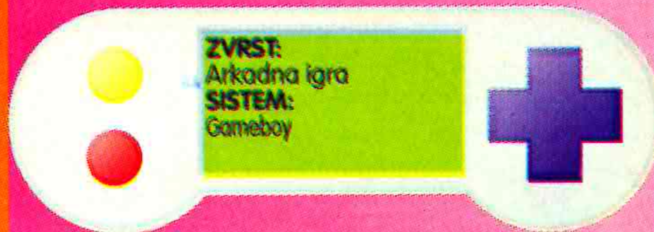
Bogi naš Joža...

kolački, napredujete za stopnjo više, to pa pomeni višjo hitrost in s tem manj časa za razvrščanje kolačkov.

Pomanjkljivost te sicer prikupne logične igre je v njeni enoličnosti, saj se je hitro naveličate. A še preden se je boste naveličali, pridno zlagajte virtualne kolačke, osrečujte navidezno princesko in nabirajte namišljene točke.

Imperium Strikes Back

62%



Upornikom se tudi tokrat ne obeta nič kaj dobrega. Čeprav je bila Death Star uničena, so imperialne čete iz svoje skrite baze pripeljale nove sile in jih razporedile po galaksiji. Skupina bojevnikov za svobodo je pod vodstvom Lukea Skywalkerja ustanovila skrito bazo v ledenem svetu Hotha. Poosebljena hudoba lord Darth Vader, ki si na vse pretege prizadeva uničiti našega Lukca, pošlje za njim v vesolje na tisoče nekoristnih robotkov, ki mu grenijo življenje. Ta pa ne bodi len zajaše nekakšno zmajasto kreaturčino, se odpravi na popotovanje po zaledeneli pokrajini in sproti strelja vse, kar leze ino gre. Pot ga zanese tudi v podzemlje, kjer preži nanj vse polno hudobcev. Ti pa očitno nimajo preveč soli v glavi, saj ne delajo drugega, kot da pohahkujejo po rovih in prevračajo kozolce. Tu so še jezerca s premikajočimi se otoki pa seveda bonusi, energija in podobna krama. Ena redkih koristnih stvari je kepa sluzi prav ogabnega videza, katere učinke, prosim lepo, odkrijte kar sami. Brrr! Cilj igre je torej sila ambiciozen: kolovratenje po podzemlju, nabiranje bonusov in streljanje gomazeče zalege. To je pa tudi vse. Grafika je dobra, saj se slika gladko premika v vse smeri, pa tudi zvok ni slab.



Prva pomoč, rešitve, nasveti, šifre, zvijače, namigi, triki, goljufije, vprašanja, priprošnje, odpustki...

Fredy Pharkas, Frontier Pharmacist

Imate "probleme" z novo Sierrino pustolovščino na divjem Zahodu? Nimate pojma , kako rešiti mesto konjskega smradu? Voda je zastrupljena, vi pa ne najdete zdravila. Ne znate ustaviti tolpe revolverašov, ki na vsak način hoče napraviti iz mesta emmentaller? V tem primeru berite naprej!

Najprej se odpravite v svojo **pisarno** in zvarite nekaj zdravil. To vam ne bi smelo delati večjih problemov (še manj problamov) . Pazite le, da ostareli barski damici, ki ji peša spolna moč, ne zmešate testosterata (?!), temveč estrosterat. Zadnji stranki pa prodajte tubo s police.

V drugem aktu povzročajo konjski izpuhi mestu velike probleme. Najprej si omislite plinsko masko. V **kavarni** dobite prazno konzervo, ki jo preluknjate s šilom (dobite ga za kavarno). Pri **kovaču** si sposodite nekaj oglja in usnjen trak. Zmešajte vse in dobili boste imenitno home-made gas masko.

V trgovini vas čaka papirnata vrečka, ki je ravno pravšnja, da z njo vzamete vzorec zraka izpod konjskega repa.

V laboratoriju zakurite gorilnik z alkoholom, ki ga dobite na dvorišču za kavarno. S pomočjo priročnika določite svetlobni spekter plina in napravite zdravilo, ki ga nato vržete v konjske posode z vodo.

Mestu pa že grozi nova nevarnost; približuje se mu namreč krdelo podivjanih polžev. V **salonu** kupite pivo. Steklenice odprete s cerkvenim ključem, nato pa s pivom namažete tračnice na koncu mesta. Bye, bye snails!

Spotoma rešite še malega Indijca z mravljišča (podstavite mu lestev od tobogana).

Ker je vse mesto zaradi zastrupitve z vodo dobilo **sračko** (beri: diarejo), zmešajte zdravilo. S pomočjo kovačeve vrvi in lestve se povzpnite na vodni stolp in pozdravite vodo.

Tudi **ponoči** ne boste mogli zatisniti očesa. Destruktivne sile ne mirujejo in podtaknejo požar v sosednjem boutiqueju. Naložite vreče s sodo na konjička pred šolo. Z gugalnico skočite na streho in nato na konjička. Katapultirana soda bo pogasila požar.

Sprehodite se še do hiše z najstarejšo obrtjo (pekarne ni v mestu) in prisluškujte šerifu in bankirju. Vstopite in ogovorite 'obrtnice'. Poberite še francoske razglednice.

V tretjem aktu je prišel čas, da Freddy zopet vzame pištolo v roko. V nočni omarici je ključ, ki odklene pisalno mizo v laboratoriju. Iz nje vzemite pismo. Na britofu odkopljite grob avtorja pisma in bogatejši boste za ključ bančnega sefa. Z njim dvignete v banki škatlo, iz katere vzemite pištoli ter ruto. Šerifu se priliznite s skodelico kave iz kavarne in dobili boste še naboje.

Na ulici najdete prav slasten konjski iztrebek. Poberite ga! Položite ga na tla v kavarni in v trenutku splošne panike izmaknite pito z okenske police. Šerif vas bo nagradil še z čistilnim priborom. Uporabite ga. Zdaj ste pripravljeni za vadenje. Pojdite do **pokopališča** in pokažite malemu Gandhiju, da niste od muh.

Iz zaboja **v spalnici** izvlecite kavbojsko obleko, za kuponček iz predala pa dvignite pri brivcu škornje. Ker Freddy nima enega uhlja, mu morate narediti umetnega. V vaši tr-

World Trade Center v Coarsegoldu



govini snemite s stene srebrn medaljon. **V cerkvi** napraskajte nekaj voska, nato pa z nožem iz trgovine oblikujte uhelj. Potisnite ga v kos gline s pokopališča in naredili ste kalup. **V laboratoriju** stalite medaljon in ga vljite v model. Preoblecite se in Freddy the Kid je zopet v mestu.

V četrtem aktu postane vroče. **V baru** boste naleteli na skupino kvartopircev. Eden od njih goljufa. Ko ga boste razkrinkali, ustrelite v tračnico ob šanku in lopov bo onesposobljen.

Po ulicah Coarsegolda pa v istem trenutku razsaja krdelo prepotentnih kavbojev. Pri **brivcu** boste dobili zdravilo za njih; za francoske kartice vam bo poklonil smejalni plin. Bombo namestite na ograjo hotela in jo nato prestrelite iz ute pred bordelom.

Potem sledi **arkadna sekvenca** v stilu Operation Wolf-postrelite čimveč razbojnikov. Naleteli boste na starega sovražnika Kenny the Kida, ki vam bo odstrelil uho. Zaustavite krvavitev z robčkom in se odvlecite do šole. Toda Freddijeva ljubezen Penelopa ne bo hotela pomagati. Njeno kroglo odbijete s tablico, ki leži poleg.

Ko vaš priveže na stol, se toliko časa gugajte, da se prevrnete. Nabrusite srebrno uho in si prerežite vezi.

Penelope se znebite s sabljo, Kenniju pa v stilu ninje vržite srebrno uho v glavo...

PC

Michael Jordan in Flight: sestavite ekipo, v kateri so Jordan kot center, Roland Parker kot levo krilo, Dwayne Brown kot desno krilo, Richie Williams kot rezerva, vi pa kot trener! Veselo zmagovanje!

AMIGA

Street Fighter II: Če vam rado zmanjkuje energije, pojdite na izbirnem zaslonu s kurzorjem na Blanko in vpišite PATIENCE. Med igro vam F10 povrne moč.

Woody's World: Steam Castle - AHJABEAEA, Fish Castle - MODNAAOG, Lava Castle - OKDNFAPK, Checker Castle - MPDNGAMF, Cog Castle - MKDNCAIK, Conveyor Belts - OIHMOACO.

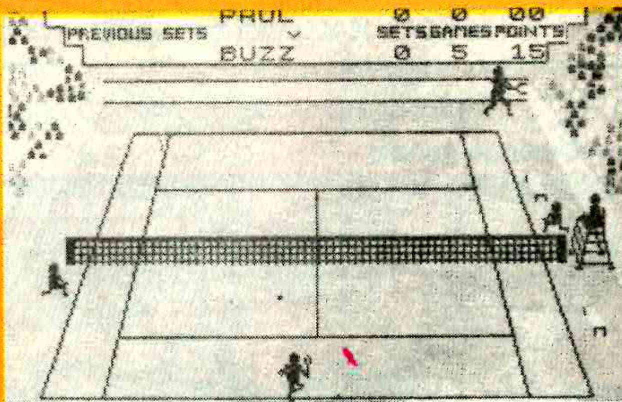
SNES

Alien 3: Stage 2 - QUESTION, stage 3 - MASTERED, stage 4 - Motorway, stage 5 - CABINETS, stage 6 - SQUIRREL. Poskusite tudi OVERGAME.

jokerplov

Wimbledon pri vas doma

"Slišim močan aplavz. Ljudje vpijejo, nekateri navijajo za tega, nekateri za onega igralca. Naenkrat vse utihne. Začenja se drugi niz igre. Gledalci zadržujejo dih. Sliši se, kako žoga udari ob lopar in odleti čez mrežo. Vse glave se obrnejo na drugo stran igrišča. Igralec zamahne in... zgreši. Sliši se kričanje, nekateri žvižgajo, drugi spet ploskajo. Toda igre še ni konec. Nasprotnika se zagrizeno bojujeta in dajeta vedno močnejše udarce. Nenadoma žogica odleti v mrežo. S stola se dvigne fant in steče po šogico. Igra se nadaljuje. Zaenkrat vodi Psimon, čeprav se Psidnej divje tolče. Še nekaj dobrih udarcev in igre je konec. Psidnej od jeze zaluča lopar v zrak. Sodnik zažvižga. Gledalci se začnejo razhajati.



Končno se zavem, kje sem. Še enkrat pogledam rezultat in izklopim računalnik. Za danes imam dovolj...

Naj povem še nekaj navodil po koncu igre. Najbolje je, da greš pod mrzlo prho... Za njegovo preklinjanje se ne zmeni, zavedaj se pa da igraš

IGRALEC  IGRALCU

Borisove "probleme z Prince of Persia 2" iz prejšnje številke je najelegantneje razrešil **Blaž iz Ljubljane**, ki pravi: "Na mostu se postavi na 3 desko od leve strani, da bo okostnjak na tvoji desni strani. Po krajšem klofanju se bo most podrl, ti pa se hitro obrni na levo in pritisni <<SHIFT>>, da se ujameš. Naprej pa ugotavljaj sam," Borisu ni želel kvariti užitka ob igranju Blaž.

Tadejeve frustracije s Street Fighterjem II je dokončno odpravil **Jernej iz Medvod**. Kajti, "pri STREET FIGHTER II. lahko izbiraš enake like na sledeč način. Izbereš igro za dva igralca, določiš poljubna lika, in se začneš mikastiti. Veliki pretep surovo prekineš s tipko "P" (pavza) in v miru napišeš 7KIDS (BREZ PRESLEDKA). Ekran se posveti, pavza pa se samodejno izsklopi. Preostani ti še samo še zmaga-poraz. Ko bosta naslednji krog s prijateljem izbrala isti lik, bo razlika med njima samo ta, da ima levi lik nad seboj belo utripajočo puščico." Zanimivo!

"Imam igrico Historik", smelo trdi **Tadej iz Stahovice**. Zanima pa ga, "kako ubiješ nosoroga v četrti sobi. Ali obstajajo kakšne šifre, ki so ti v pomoč?"

Jani iz Grosupljega "potrebuje nujno pomoč pri igri Alone in the Dark"! Očitno res, kajti sprašuje vse živo: kaj naj naredi z mikrofonom in dvema "ploščana" (glasba), kako naj pokonča pirata, kako naj se reši dima iz pepelnika, kaj naj naredi s plesalci, kaj je s pajkci (kjer so puščice za lok), in kako se naj se reši stvora v kleti (podgane)?

Too much or not too much, that is the question!

David iz Ljubljane, sicer eden izmed svetovalcev legendarnemu Borisu, bi sam rad "sponal nekoga, ki je že končal Princa 2". Ima pa še en problem pri špilu King's Quest VI. Namreč, "te igre enostavno povedano ne znam končati!"

David, res si "mal preveč naložu", kot pišeš, a vsaj delček smo objavili!

Še en **David iz Ljubljane** (pa menda ne isti?) skuša po svojih skromn ih močeh odgovoriti Nejcu iz Cerknice, ki pri tretjem delu Monkey Island 1 ne more in ne more "narediti hodnikov, ker se spreminjajo". David v svoji plemeniti preprôščini svetuje, naj Nejc pač toliko časa "luta" pod zemljo, dokler ne "naredi hodnikov". Ve kdo kaj bolj prebrisanega?

Dominik iz Krope, žal si ostal brez odgovora na svoje strejt'n'kul vprašanje, "kje se dobi King's Crown v igri Cadaver na prvi stopnji"! Sprašujemo se, ali je to mogoče?! Le kako ste mogli to storiti ravno Dominiku? To je višek nesramnosti! Sramota!!



proti predpisom... Kadar ima sevis on, stisni zobe in poskusi igrati čim bolje, kajti pri servisu ga ne moreš odmakniti."

Scena: Moj mikro, oktober 1984
Kje: Nove igre
Kaj: Test Match (za spectrum)
Kdo: Jernej Pečjak

Kava na tipkovnici

Po celonočnem igranju Civilizacije se vam proti jutru polije kava po tipkovnici. Kaj storiti? Ne obupujte! Izposodite si kje priročno brizgalno in tipkovnico dodobra prežehtajte pod curki vode. Nato jo z nekaj ščipalkami, ki jih po potrebi okrepite s kosi žice, obesite na vrv za perilo. Smuknite v pižamo in si privoščite nekaj ur krepčilnega spanca. Nato takoj snemite posušeno tipkovnico z vrvi in med zajtrkom nadaljujte igro (pazite, da spet ne razlijete kave). Civilizacija bo napredovala, kot še nikoli!

Škripanje z zobmi

Med igranjem eferpejk se velikokrat zalotite, da škripate z zobmi. Ni razloga za slovo od labirintov in pošasti. Pred vsako igro se založite z veliko vrečo sladkorne vate. Ko v labirintu srečate pošasti, takoj posezite po vati in si jo nabašite v usta. Združili boste prijetno s koristnim!

PISMA

Pismo meseca št. 1

Spoštovano uredništvo!

Z (velikim) se javljam za snovalca zgodovine, saj se mi zdi ideja "Jokerjev slovar" odlična. No, še preden pa se dokončno zapišem zgodovini (tako vsaj upam), pa bi rad napisal še nekaj besed o novem Mojem mikru in "oživljenem" princu Jokerju...

Ko sem pred kakimi šestimi leti dobil spectruma, sem takoj hotel biti na tekočem tudi s softverom (beri: igre). Kmalu sem odkril revijo Moj mikro in se seveda nanjo tudi takoj naročil (samo zaradi rubrike igre!). No, z leti pa so južni bratje postali konkurenčni in so se mi s Svetom kompjutera, predvsem pa s Svetom igara zelo priljubili.

Vedno mi je bila všeč ideja o samostojni reviji za igre in tu smo Slovenci predolgo čakali. Potem je lani kot strela z jasnega udaril Joker! Mojemu navdušenju ni bilo konca in tudi prijatelji so bili nad revijo navdušeni! Žal pa je vsega lepega bilo hitro konec, saj sem kmalu ugotovil, da 2. številke naslednji mesec ne bo. Uradno je bilo rečeno, da se revije "ni prijela"!? Le kako lahko ljudje "primejo" že za prvo številko, če pa sploh ne vedo, da obstaja!? No, k sreči niste popolnoma obupali in ste me ponovno presenetili z 2. številko Jokerja! To, da revijo v začetku dajete kot prilogo MM je odlična reklamna poteza in za uspeh revije se vam tako ni treba bati. Revija Joker je dobro zasnovana, všeč so mi majhen format, barvni papir in predvsem aktualne informacije. Seveda jo lahko še izboljšate (postopoma večji obseg revije, kakšni "uvoženi članki", slikovno opremljene lestvice), vendar sta za to potrebna čas in predvsem denar. Kot sem v MM prebral, se vam obeta konkurenca v revije Megazin. Ne obupajte! Ta pravi "igralci" bomo kupovali obe reviji! Zato še enkrat - hura za Joker! (Feniks bo vzletel...) In pa srečno Megazin!

V zvezi z MM pa tole: kot ponosni lastnik Amige 1200 si želim čimveč člankov o tem računalniku prihodnosti.

Pa lep pozdrav do naslednjič!

Uroš Hvastija,
Ljubljana

Uroš, če nam ne bi pisal tega pisma, bi si ga morali sami izmisliti! Tako pa si se mimogrede vpisal še med snovalce zgodovine...

Oprostite, prosim!

Ali vam lahko zastavim samo nekaj kratkih in jedrnatih vprašanj? Da? Hvala! Torej:

1. Kakšna je vaša kratka ocena Jokerja (ful špon, mega, cool, no ja ali - bog ne daj - podn)

2. Kaj vam je pri Jokerju najbolj všeč?

3. Kaj vam je najmanj všeč?

4. Vaše želje?

5. Koliko bi med brati največ dali za še razširjenega Jokerja?

Zdaj pa, če bi bili tako prijazni in nam svoje odgovore zaupali tudi pisno, potem bi... No, potem bi naredili še boljšega Jokerja in srečno bi živeli še dolgo! Na kuvertah ali dopisnicah poleg našega naslova napišite "Oprostite, prosim!"

Pismo meseca št. 2 (skrajšano)

Živjo!

Vaša revija je superiodno odlična!!!...

(Upam, da so kuponi prišli pravočasno.)

Blaž Krhin-Jakob,
Ljubljana

Blaž, hvala za pohvalo! Kuponi in tvoji prispevki za Jokerjev slovar in Igralec igralcu so prišli pravočasno.

Hvala tudi drugim za lepe besede ob Jokerjevem ponovnem utelešenju. (Mihu iz Ljubljane: May the Fun and the Force be with you too!)

Sporočilo piratom

Kot smo izvedeli, so nekateri pirati v medsebojnih obračunih prišli na izvirno zamisel. V grozilnih dopisih in telefonskih klicih se predstavljajo za urednike, sodelavce in sorodnike Mojega mikra in podjetja Alpress. Duhovitežem sporočamo, naj prenehajo z neslanostmi, njihovim preplašenim žrtvam pa, naj mirno spijo (jamstvo so množični oglasi piratov v vsaki številki Salomovega oglasnika).

Računalniki včeraj, 2.

dr. Ž

Ja, tisti moj Texas SR51a je bil res makina. Še danes se spominjam, kako je bila njegova originalna kartonasta škatla uničena, ker je fotr švercal kalkulator pod sedežem v avtu, pa se mu je v Renaultu med dežjem tam luža naredila.

Imel je vgrajen akumulator, da ni bilo treba kupovat baterij, pa ogromno funkcij, sinuse, potence, logaritme, kar tri spomine, najbolj je pa raztural s svojo zmožnostjo pretvarjanja iz recimo centimetrov v palce ali iz Farhenheitovih stopinj v Celzijeve. Blazno uporabna zadeva. Za važenje pred sošolci, seveda, pretvorba iz Fahrenheita v Celzija je prišla praktično prav samo ob ob gledanju kakšnega ameriškega filma, kjer je recimo glavni junak vprašal: "Mater, je vroče, koliko pa kaže termometer?" In sem potem takoj laufal po kalkulator in mami razložil, da se na filmu matrajo pri recimo tridesetih stopinjah celzija.

Potem je bil nekaj časa mir. Tiste čase razvoj ni tako spidiral, kot danes in je SR51a kar dobro vzdržal preizkus časa. In v modo so s filmom Živi in pusti umreti, v katerem je kot James Bond prvič raztural Roger Moore, prišle prve digitalne ure. Ampak ne tiste z LCD displejem. Pred LCD-jem so bili na trgu displeji z žarečimi nitkami, a se kdo spominja, ura je imela temno rdeče steklo in če si vedel, kdaj je treba v šolo, je bilo treba z desno roko pritisniti na gumb, da se ti je zasvetilo na roki - 07:23! Če si pa pritisnil dvakrat, je ura pokazala še sekunde. Uaaaauuuuuuu! Na knofe je bilo seveda treba pritiskati zato, ker je tisti displej žrl preveč elektrike in je bilo tudi ob varčni uporabi treba baterije menjati vsake tri mesece. Če pa si hodil na gimnazijo, kjer je bilo dosti punc, so pa baterije sploh kar birale. Fantje z elektro ali lesarske srednje niso imeli težav z baterijami, ker tam ni bilo dosti deklet, jasno, kadar je prišla katera mimo, si kot slučajno pogledal na uro in izvabil kakšen občudujoč pogled. To so bili časi! Danes lahko pa prineseš PC-ja s Pentiumom, pa bojo babe padle mimo in se zapodile v gnečo okrog kakšnega tipa s televizije. Se spomnim, kako smo dol padali na tiste ure, še posebej v kinu, ko se Bond zbudi v postelji z neko črnolasko s taaaaaaaaaaakimi joški, dvigne roko pred kamero in klik: ura je toliko in toliko. Treba bo vstati in pobiti par špijonov, gospod Bond!

Pa še ena težava je bila. Če je sijalo sonce, niti pod razno nisi mogel dešifrirati, koliko je ura, ker je displej zbledel ob sončni svetlobi. Treba je bilo nekako zasenčiti uro z roko in pritisniti na knof, pa še skloniti glavo in prisloniti oko čisto blizu, da je nekako šlo. Zdaj si pa predstavljajte, kako je, če se ti blazno mudi in šibaš s kolesom takole julija po prometni cesti. Pogledaš na uro, za to potrebuješ obe roki, paf, že drgneš z nosom po asfaltu...

K sreči se te ure niso dolgo obdržale. Kakšnega pol leta zatem so bili tu že modeli z LCD displejem. Sicer niso bili tako sharp looking, je pa bilo življenje z njimi lažje. In kar naenkrat smo se začeli posmehovati cepcem, ki so z zamudo doma dobili tiste rdeče urice in so se zdaj na soncu zvijali in pritiskali na knofe.

Potem je bil nekaj časa tehnološki mir. Dokler ga ni tam nekje v Britaniji neki Sinclair začel biksati z nekakšnimi hišnimi računalniki...

Se nadaljuje...

Jonas Ž.

KRIŽANKA

Izžrebani reševalci iz prejšnje številke!

1. nagrada: **Roman Broz**, Veselova 14, Celje
2. nagrada: **Resinovič Orjana**, D.Benčiča b 18, Hrpelje
3. nagrada: **Peter Homan**, Ljubljanska 10, Kranj

avtor ALEKSANDER ŠUJDOVIĆ

KJE JE CARMEN - - ? - -
IGRALKA NA LESENO PIHALO
LISTNATO DREVO
JUNAK IGRE ECO QUEST
PRIVRŽENEC DADAIZMA
FOND
IT. FILM. IGRALKA VALLI
NASKOK, ATAKA
RESNA IGRA
RIMSKA DVE
BARVILO IZ BROŠČA
IVO MOJZER
ŠE ENA RAČUNALNIŠKA IGRA
EMILIJA
BIČEK
JEZIK ČRNCEV BANTU
GLAS
MED NIČ IN DVA
ZVEZDA SPREMLJEVALKA
POLTRDI KOLOID
TRESENJE GLASU
AVSTRIJ. DENAR
TOLMUN
PREBIV. ITAKE
DECIMETER
risba KIH
ZGODOVIN. CANKAR
STISNJENA DLAN
DOMOVINA KAVE
JAJCE (LATIN.)
OSKRBA
OTOČJE OB ZAH. IRSKI
PESEM HVALNICA
PRAVOSL. PODOBA
PERZIJ. KRALJ
HLAPLJIVE TEKOČINE
PISEC MEŠKO
KAREL ERBEN
TROPSKI PLAZILCI
VEČGLASNA SKLADBA
PRISTANIŠČE V MAROKU
GLAVNO MESTO JORDANIJE

Nagradni kupon - joker 3



1	2	3	4	5	6	7

Ime in priimek:

Naslov:

Nagradni razpis

Izpolnjene kupone pošljite najpozneje do 17. oktobra. Med reševalci s pravilnimi rešitvami bo žreb razdelil tri nagrade.

Prva nagrada: 10.000 tolarjev
Druga nagrada: Enoletna naročnina na Moj mikro
Tretja nagrada: Katalog Shareware z disketo

GALERIJA

Vsem Galeristom hvala!
Poslali ste nam poslali zelo dobra in zanimiva dela, vendar tokrat zaradi pomanjkanja prostora (kmalu bo bolje!) objavljamo samo tri.

Ulica Gregorja iz Lucije je v tej številki nenadkriljiva (da o plakatu ne govorimo)! Gregor, vidimo se na naslednji razstavi!

Darko iz Žabnice nam predstavlja **Vilo** svojih sanj. Darko, zelo dobro, vidimo, da sanjaš v barvah!

Najbolj liričen pa je bil Jure Rogelj iz Radovljice, ki nam je poslal idilično **Jutro**. Očarljivo!



VILLA VIZCAYA - MIAMI



Vila, Darko Lovko, amiga

Jutro, Jure Rogelj, DPaintII, amiga

Ulica s plakatom, Gregor Nemec, Real 3D, amiga



V tej rubriki smo in bomo objavljali vaše grafične umetnine, narejene z računalnikom. Pošljite jih na disketah v kateremkoli formati, lahko pa tudi kvalitetno oz. najkvalitetneje natisnjene. Na straneh Jokerja bomo vsak mesec objavili najboljša dela in jih nagradili s po 3000 tolarji in drugimi priložnostnimi nagradami. Ko se bo nabralo dovolj kvalitetnih del, bomo priredili razstavo!

Opravičilo: Zadnjič smo zmagovito sliko Victoria pomotoma pripisali neznanemu junaku. Sliko je za Jokerjevo galerijo že ob prvi številki prispeval naš nekdanji sodelavec Andrej Troha, ki se mu za nenamerno napako, nastalo zaradi časovnega zamika med oddajo slike in objavo, opravičujemo, enako pa tudi občinstvu.

JOKER SHOP

HITI SVETOVNIH ZALOŽNIKOV

Št. 1 NOVO



Privateer: *Naslednik vseh treb "Commanderjev"!!! Brezkončni svet vesoljskih pustolovščin in spopadov!*
Cena: 98 točk
Format: PC

Št. 2



Strike Commander: *Nova legenda je rojena! Zmes kinematične pustolovščine in letalske simulacije!*
Cena: 98 točk
Format: PC

NOVO **Št. 3**



Syndicate: *Spopad Sindikatov v svetu kibernetike in navidezne resničnosti! Megahit!*
Cena: 98 točk
Format: PC, amiga

Kmalu: Pacific Strike, Forgotten Castle, Armored Fist, Spelunx in drugo!
Posebna ponudba: shareware za PC! Zahtevajte brezplačni katalog!
Alpress - uradni zastopnik in distributer založb Electronic Arts, Origin, Bullfrog, Broderbund, SSG, Interplay in številnih drugih.

SENZACIJA!

Št. 4



V sistemu **Miracle Piano** so:

Profesionalna elektronska klaviatura z 49 velikimi tipkami, občutljivimi na pritisk;
128 + 100 odličnih zvokov
* Softverski paket
* Kabli in konektorji
* Nožni pedal
* Slušalke
* Priročnik za učenje
* Tehnični priročnik
* Priročnik za poučevanje!
* 12-mesečna garancija!

Igrati klaviaturo po treh tednih učenja? Čudež? To opravi za vas Miracle Piano, sistem s profesionalno elektronsko klaviaturo in softverom za interaktivno učenje za PC, amigo in konzolo Nintendo. Celoten tečaj obsega 36 stopenj in 250 lekcij. Igrajte rock, jazz in klasiko – sami ali z orkestrom. Posnamite glasbo v osemkanalnem studiu! Učite druge!

Skupna cena: samo 980 točk (za PC in amigo)

880 točk za Nintendo (brez snemalnega studia)

Št. 5 Novo
Space Hulk: Vesoljska strategija z elementi trillerja! Format: PC Cena: 98 točk

Št. 6
Where in Space is Carmen Sandiego: Preganjajte tatinsko Carmen po vsem vesolju! S pravim astronomskim priročnikom!! Zabavno in poučno! Format: PC Cena: 98 točk

Št. 7
Mario is Missing: Luigi išče ugrabljenega Maria po svetu! Poučno! Format: PC Cena: 98 točk

Št. 8
Sim Life: Ustvarite in razvijajte življenske oblike! Format: PC, amiga 1200 Cena: 98 točk

Št. 9
Prince of Persia 2: Še boljša od legendarne uspešnice! Format: PC Cena: 95 točk

Št. 10
Buzz Aldrin's Race in to Space: Bodite direktor vesoljskega programa v tekmi z nasprotnikom! Napeto in poučno!

Št. 11
Animals: Multimedijska živalska enciklopedija! Zvok, video, fotografije...! Format: PC CD-ROM, MPC Cena: 150 točk

Št. 12
The New Grolier Multimedia Encyclopedia: multimedijska različica ameriške akademske enciklopedije v 21 knjigah! Vsa področja! Format: PC CD-ROM, MPC Cena: 600 točk

Št. 13
Wing Commander II & Ultima Underworld: Svetovni uspešnici! Format: PC CD-ROM Cena: 120 točk

In še več kot 400 naslovov!
Posebni popusti za člane kluba Joker!

NAROČILNICO POŠLJITE NA NASLOV: ALPRESS d.o.o. Dunajska 5, 61000 Ljubljana

Ime in priimek: ....

Naslov: ....

A. Nepreklicno naročam:

Opis artikla	Cena (v točkah)	Zaporedna številka
....	....	....
....	....	....
....	....	....

B. Želim samo informacijo o: ....

Cene so v točkah. Ena točka je tolarska protivrednost ene DEM na dan plačila.

Podpis (pri mladoletnih osebah podpis enega staršev ali skrbnika): ....

PRISTOPNI KUPON

Člani kluba JOKER imajo najmanj 10–odstotni pupust pri celotni ponudbi (trenutno več kot 200 naslovov), dobijo brezplačni katalog in tri programe shareware po izbiri! Kmalu nove ugodnosti in presenečenja !
Obveznost vsakega člana je le nakup vsaj enega artikla iz kataloga vsaka dva meseca! Članstvo velja najmanj 6 mesecev.

I. Da, nepreklicno se včlanjujem v klub Joker.
II. Želim samo več informacij o Klubu Joker
(Ustrezno obkrožite)

IME IN PRIIMEK..

STAROST............... RAČUNALNIK ....

NASLOV..

....

PODPIS(pri mladoletnikih podpis staršev): ....

Kupon pošljite na naslov: Alpress d.o.o., Dunajska 5, Ljubljana